HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JAARGANG 3 JANUARI 1995

POWER UNLIMITED

TWEE GULDEN KORTING

Aktieprijs f. 3,95 BF 80

PC * SEGA * CD-i * NINTENDO



UNDER A Killing Moon

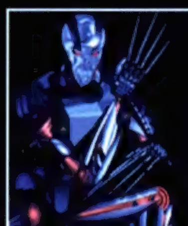
ARMORED FIST
DREAMWEB
WWF RAW
POWER DRIVE
SUPER BOMBERMAN 2
BATMAN & ROBIN
INFERNO
JURASSIC PARK 2
SUPER DROPZONE
QUARANTINE
KAWASAKI SUPERBIKE

BEAVIS & BUTT-HEAD



Games suck! huhhuh









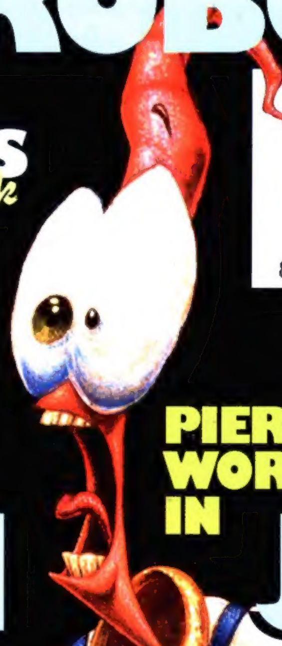


MORTAL KOMBAT IN HEAVY METAL

RISE OF THE ROBOTS

INDIANA JONES
Raiders Of The Lost Ark



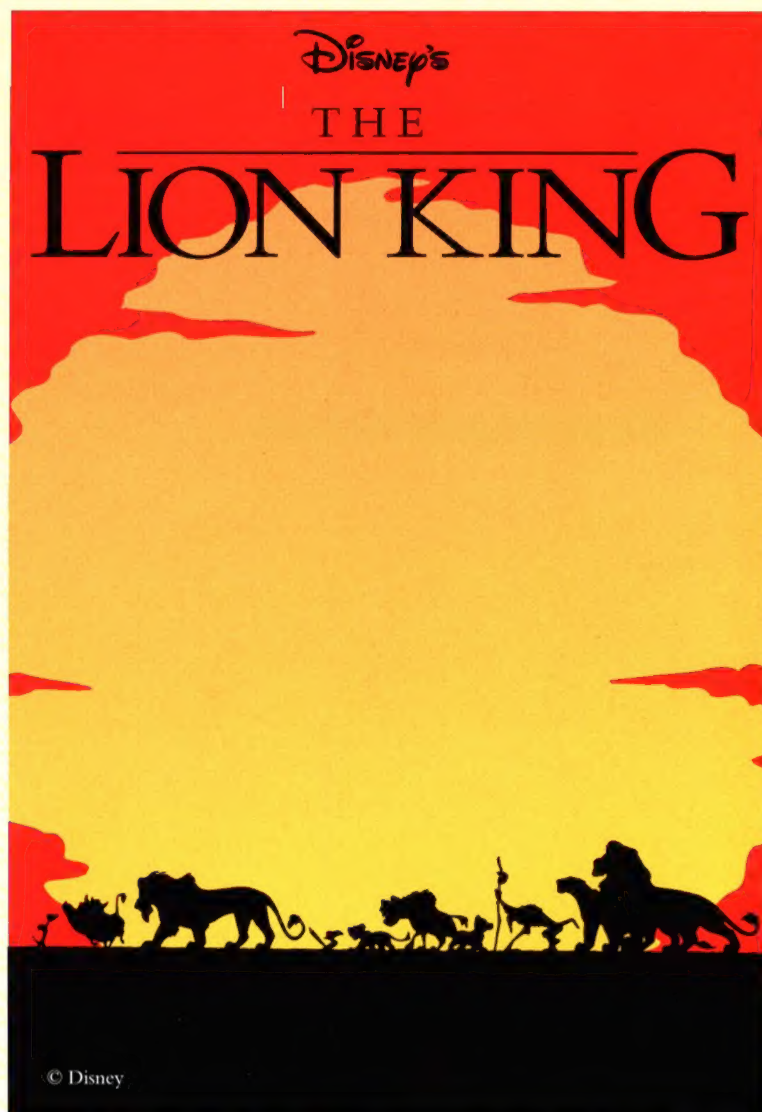


PIER WORDT HELD IN

EARTHWORM JIM

Relive the magic of these Disney











Get down to the bare necessities of life...and escort Mowgli through the jungle to the safety of the human village. Fight the boggle-eyed snake, Kaa, and defeat Shere Khan the hungry tiger in this exciting adventure based on Disney's classic! It'll drive you ape crazy!

MEGA DRIVE • GAME GEAR
MASTER SYSTEM • SNES
NES • GAME BOY







The Lion King brings to life the majesty and mystery of Africa through the tale of Simba, a lion cub faced with the challenging transition to maturity. Driven into the wilderness by his evil uncle Scar, Simba finds salvation with Pumbaa the warthog and Timon the meerkat, and his education begins. Tackle heinous hyenas in the elephant's graveyard, avoid the trampling hooves of stampeding wildebeest as you battle through 10 levels to ensure Simba claims his rightful place as Lion King.

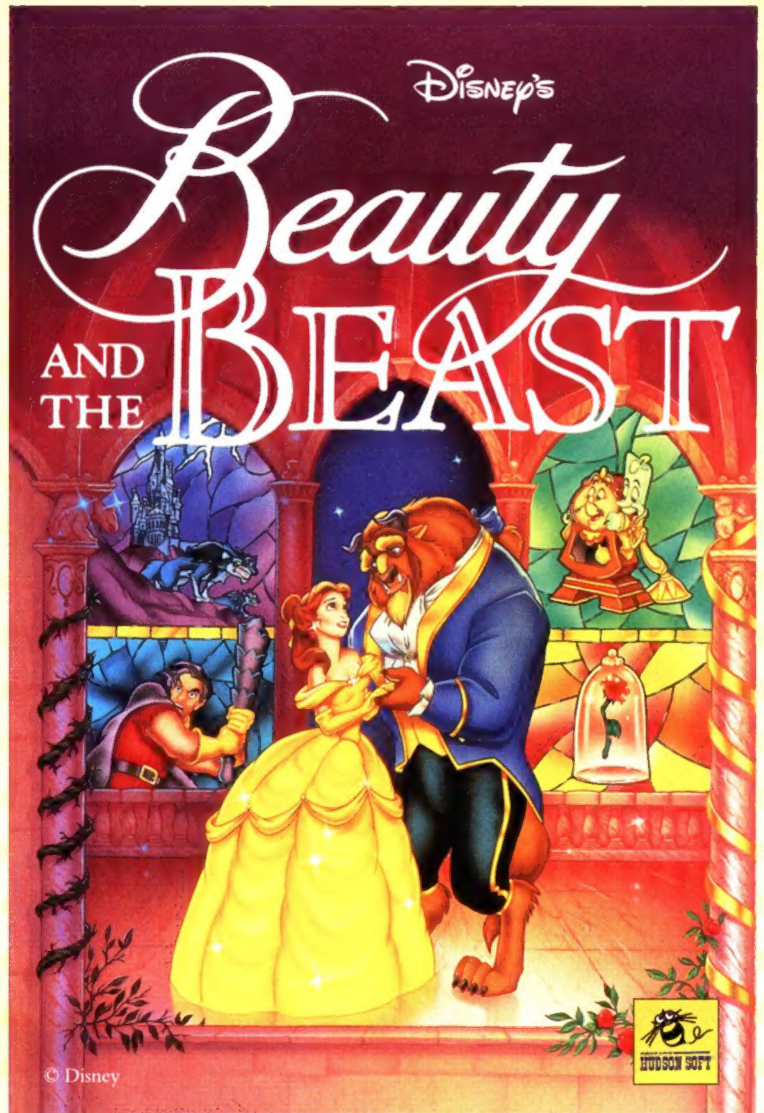
MEGA DRIVE • GAME GEAR
MASTER SYSTEM • SNES
NES • GAME BOY



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT S.A.R.L.

films through these video games.







Embark on an adventure full of magic, mystery, action and incredible animation with this remarkable rendition of Disney's blockbuster Aladdin. Take our young hero on a high-speed chase through the streets of Agrabah! Best the Palace Guards with dazzling swordplay! Escape from the Sultan's Dungeon! Marvel at the Cave Of Wonders! Hang on for a magic carpet ride of a lifetime! And defeat the despicable Jafar, captor of the beautiful Princess Jasmine.

MEGA DRIVE • NES
GAME BOY







A self-centred prince is transformed into a hideous beast by the magic of an enchantress. What's more, all his servants have been turned into household objects. Before departing, the enchantress leaves a rose in the hands of the Prince. 'This rose will bloom until your twenty-first birthday. You have until then to find the one you truly love and to earn that person's love in return. If you don't, you will be doomed to remain a beast forever." Can the Beast break the spell before it's too late?

SNES • NES

Virgin

233, rue de la Croix Nivert, 75015 PARIS

™ 漫画

HET FEIT DAT ANGEL & ICE ENIGE TIJD NIET TEGENOVER ELKANDER GESTAAN HADDEN, WERD DESONDANKS WEER EEN CENTENNIAL CELEBRATION OF VICIOUS VIBES... SOMMIGE DINGEN VERANDEREN OOK NOOIT.

LUISTER PANNEKOEK, KAP EFFE MET UITSLOVEN. WE HEBBEN NOG AL WAT TE DOEN.

360°

OH JAWEL HOOGHEID... MIJN EXCUSES VOOR HET LOL HEBBEN HIER.

WAS HET NIET VOOR HET FEIT DAT IK NIKS TE BIKKEN HEB GEKREGEN, WAS HET LEVEN PERFECT.

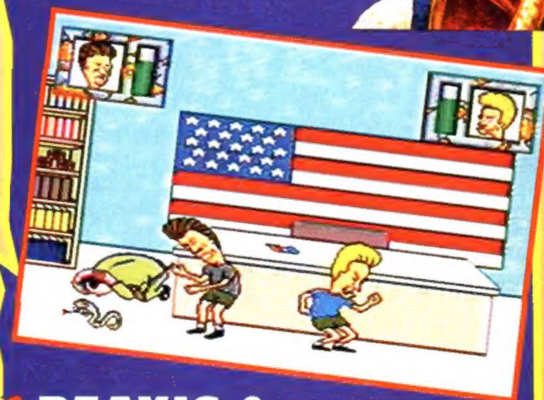
PERFECT?!

DE ENIGE MANNIER HOE JIJ OP JE GEWICHT LET IS OM ER NAAR TE KIJKEN IN DE SPIEGEL.

WORDT VERVOLGD IN EEUWIG LEVEN

Dit nummer







POWER PLAY 36

In David's hardware-hoekje deze keer aandacht voor de ultieme multimedia computer Macintosh Performa 630, de Wingman joystick en de Gravis Ultra Sound Max geluidskaart. Fraai spul allemaal.

DREAMWEB 38

Onze rustige, belezen en vooral beschaafde Ben ging uit z'n dak. Hij mocht in de huid kruipen van een... seriemoordenaar! Een meesterwerk van realisme vond ie 't. Alleen heeft Ben de laatste tijd wel een hele rare blik in z'n ogen.

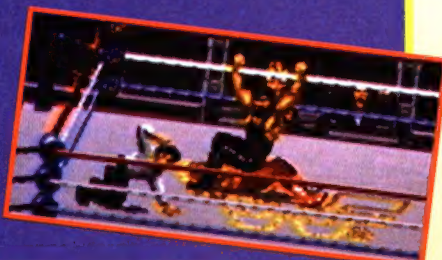
QUARANTINE 40

In Quarantine kruip je achter het stuur van een zwaar bewapende taxi. Psychopaten en concurrerende taxichauffeurs hebben het op je leven voorzien. Asociaal rijgedrag biedt uitkomst (het lijkt Amsterdam wel). Vervelende klanten werk je weg met de 'eject-knop' waarna ze met een fraaie boog op de weg of tegen een muur uiteen spatten. Op een fooi hoef je dan niet te rekenen.



SUPER BOMBERMAN 2 50

Het gebeurt niet vaak maar soms is het tweede deel van een spel nog beter dan het origineel. Bij Super Bomberman 2 is dit het geval. Nodig je vrienden uit, zet een helm op en knal het nieuwe jaar goed in!



WWF RAW 54

WWF Raw is een hilarisch en intens worstelspel dat bol staat van de lompe wreedheden en komische situaties. En spelregels.. die zijn er niet!



BURN:CYCLE 58

Burn:Cycle behaalde in Engeland al de eerste plaats op de verkooplijsten. Een spannend spel met een goed verhaal en prachtige animatie. Een must voor alle CD-i-bezitters!

MORTAL KOMBAT 2 64

In Eeuwig Leven twee pagina's fatalaties en friendships van de moeder aller vechtspellen. Maar liefst 20 prachtige moves in beeld. Van Reptile's tongzoen tot Scorpion's Nuclear Blast.

Spellen

YO!

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

Hetze

Ik stond ooit eens in een stationskiosk en was op zoek naar een Nederlands spellenblad voor Sega-games. Op een gegeven moment viel mijn oog op jullie tijdschrift en het beviel mij goed omdat jullie alle systemen broederlijk naast elkaar zetten en je zo dus een goed beeld krijgt van wat er op de spellenmarkt te koop is. Het enige waar ik mij rot aan erger, is dat de redactie haar lezers tegen elkaar opzet. Eerst is er een hoop heisa geweest over de strijd tussen Nintendo- en Sega-fans, maar die storm is na een tijdje gaan liggen. Toen kwam die Marcel-affaire en na een tijdje begonnen de lezers weer te flippen. Ik dacht 'Jezus, waar zijn ze mee bezig?' en als boycot sloeg ik een exemplaar over. Ben ik net weer begonnen met het kopen van Power Unlimited - ik was zelfs van plan een abonnement te nemen - begint de shit weer opnieuw! Nu zijn het de spelcomputer-aso's tegen de PC-aso's. Ik dacht het thema van jullie blad All Systems Go luidde, maar nu begrijp ik waarom jullie die kreet hebben verwijderd. Stop deze rotzooi!

Vincent van Gaal, Den Haag.

■ *Je zou onze goede voornemens voor 1995 eens moeten zien, Vincent! Kunnen wij je echt geen abonnementje aansmeren?*

Er was eens...

Diverse individuen klagen steen en been over de droge columns van de PU-redacteuren. Als een van de trouwste PU-lezers heb ik een aantal anekdotes beschreven, opgetekend na mijn 24-uurs observaties van jullie redactie.
Adam Eeuwens zat in de trein en sloeg zottepraat uit over zijn hond, waaraan zijn medereizigers zich dodergerden. De hond van Adam kan op z'n achterpoten lopen, speelde vorig seizoen als middenvelder bij Telstar en was (en is nog steeds) de coach van de Power Unlimited-crew. Een reiziger: "Meneer, veronderstel nu eens dat u voor uw hond een muilkorf ging kopen en dat u de winkelbediende zou vragen of hij de hond wilde voorbinden en dat..." Adam: "Ja, en wat dan?" De reiziger: "en dat de hond zou weigeren zich door de bediende te laten helpen?" Adam: "Dan zou ik hem zelf voordoen." Een andere reiziger: "Precies, en die zou u ook uitstekend staan."
PS1: Adam, heb je wel eens hieraan gedacht: een nieuw jaar, een nieuw blad, een nieuwe cover, een nieuwe prijs.... een nieuwe coach?
Bjørn Bruinsma logeerde bij een vriend in Duitsland. Toen zij samen op straat liepen, hoorde Bjørn iemand roepen: "Da habe ich Schwein gehabt." Bjørn vroeg wat dat betekende. Zijn vriend antwoordde dat het betekende dat iemand geluk had gehad. Enkele weken later kwam Bjørn bij Duitse vrienden op een dansfeest. De gastvrouw ging naar Bjørn toe en vroeg of hij al eens met haar beeldschone dochter Claudia Schiffer had gedanst? Bjørn, die graag wilde laten zien dat hij goed Duits kende, antwoordde blozend: "Nein, das Schwein habe ich noch nicht gehabt."
PS2: Shame on you, Bjørn! Trouwde Claudia daarom niet met de meest vermaarde, meest talentvolle en door alle gamefreaks aanbeden games-recensent van Nederland, maar met een eenvoudige illusionist?

Sow-Sum Yeung, Apeldoon.

■ *We hebben gelachen, gehuild en gevloekt, Sow-Sum! Jammer dat we geen ruimte hebben om jouw belevenissen met de rest van de redactie af te drukken. We hebben de brief daarom maar doorgestuurd aan Youp van 't Hek, misschien dat we dan ooit nog eens kunnen lachen om zijn (nieuwjaars)-conference.*

The Mask t-shirts

In het oktober-nummer van Power Unlimited verlootten we 5 t-shirts van de film The Mask. De gelukkige winnaars zijn; Francois de Jonge, Axel. Niels Kroon, Assen. John Gorkink, Vaassen. Remko Wyatt, Waalre. Martijn Hussaarts, Velserbroek.

Dunk-special

Veel computerbladen vind ik te duur, daarom ben ik sinds vorig jaar de PU gaan lezen. Nu is mij opgevallen dat er af en toe 'specials' van een bepaald type spel in staan. Kort geleden hadden jullie een vecht-special en

UITSLAG STREET-RACER WEDSTRIJD



Pieter van de Vate, Zierikzee

Foto's van sokken, zwembroeken, t-shirts, pyjama's en ja, zelfs onderbroeken, niets bleek te dol voor de Streetracer-wedstrijd uit de PU van november. Sterker nog, we hebben het aantal inzendingen sterk onderschat, want Ed is nu nog bezig om alle inzendingen te beoordelen. Dozen vol, gek wordt hij er van! Even hebben wij er aan gedacht om ook Frank Rijkaard in de jury te vragen (Frank 'zit' nu in de onderbroekenmode) maar helaas, Frank scoort liever in de Champions League. Je begrijpt het al, we moeten de uitslag een maandje uitstellen. Dus kun je in de PU van februari lezen wie de winnaars zijn van de Compaq PC, Sony Minidisc, Neo Geo CD en de andere Streetracer prijzen.

daarvoor een voetbal-special. Misschien kunnen jullie binnenkort een basketbal-special uitgeven? Ik ben namelijk gek van basketbal.
Erik Duin, Den Haag.

No problem! Michael is al in training, maar het zal wel even duren voordat hij z'n conditie op peil heeft (lees: is afgekickt van de Tequilla's).

Brett wie?

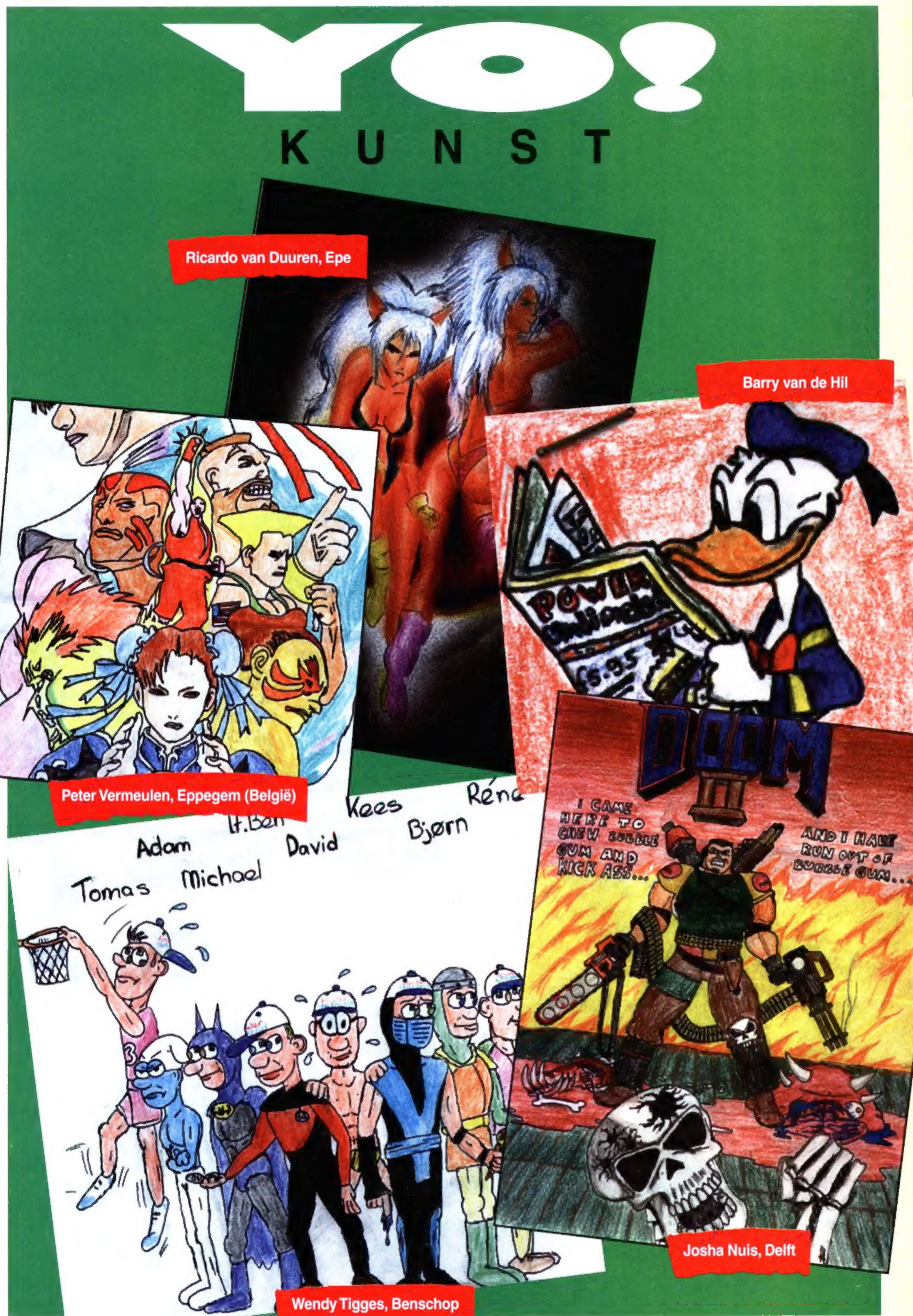
Beste Michael. Onlangs las ik in een nummer van Power Unlimited jouw recensie van het spel Brett Hull Hockey. Je begon het artikel met de opmerking dat je Brett Hull niet kent. Vandaar dat ik op het idee kwam deze brief te sturen met daarin enige informatie over Mister Hull.
Brett Hull is right winger bij de St. Louis Blues. Hij behoort tot de tien beste right wingers van de NHL (volgens het blad The Sporting News Hockey staat hij op nummer 4).
Brett's statistieken van het seizoen 1993-1994:
Games: 81
Goals: 57
Assists: 40
Points: 97
Plus/minus: -3
Penalty Minutes: 38
Power Play goals: 25
Shorthanded goals: 3
Shots: 392
Shooting percentage: 14,5
Ik hoop dat je het leuk vond deze informatie over Brett Hull te ontvangen.
Ronald Prent, Amsterdam.

Zootje ballen

Hoe kunnen jullie dat pokkespel Ballz met een 9 beoordelen? Het bestaat alleen maar uit een zootje bewegende ballen! Trouwens, waarom staat op de Bart Simpson-cover ook een foto van Ben? Hij had zeker net een klap in zijn ballen gekregen, want hij ziet er niet echt uit.
Thomas Plazier, Hoorn.

Hoezo Ben? Dat was Rintje Ritsema, uileBAL! Zeker net een klap van de molen gehad, BAL gehakt!

YO! KUNST



Ricardo van Duuren, Epe
Barry van de Hil
Peter Vermeulen, Eppegem (België)
Josha Nuis, Delft
Wendy Tigges, Benschop

YO! POST



Barbie genept

Mijn broer Marko Akkerman en zijn vriend Dennis Ringersma hebben een hele flauwe brief geschreven met als afzender: Judith Bal uit Leeuwarden. Ik wou even zeggen dat die brief dus niet door haar is geschreven. En wil je weten hoe ik dat weet? Nou, ik ben de vriendin van Judith en wij haten die Barbie-poppen!

Lara Akkerman, Leeuwarden.

■ *We zijn genept! Jij haat Barbie, wij haten Marko en Dennis!*

Wonderbaarlijk

Waarom ben ik na twintig brieven, f 30,95 aan postzegels en 25 uur schrijftijd nog geen enkele keer in jullie, overigens zeer redelijke, eh pardon, bijna wonderbaarlijke blad gekomen?

Wouter Bijlsma, Kortenhoef.

■ *Vooruit. Maar, ehhh, waar ging die brief nou over?*

Vraag van de maand

Is Laura echt zo mooi?

Tom Westerik, Hoofddorp.

■ *Mooier dan jij ooit zou durven dromen, Tom. Vraag maar aan Ben!*

Dirty Emiel



Don't mess with Power Unlimited, suckers!

foto: Emiel van Dael, IJzendijke

Dwaze moeder (1)

Hartelijk dank voor weer een goede uitgave van de Power Unlimited en komen jullie gerust maar eens pannekoeken eten. Toch schrijf ik nog even een briefje omdat ondergetekende, moeder 2 uit de PU van november, zich ergert aan moeder 1. Goh, wat zielig doet die moeder over geestelijke gevolgen van de jonge mens.

Wat dacht zij van Kroatië, Bosnië, Algerije, Rwanda, racisme, intolerantie, geweld, verkrachting, incest, drugs, alcoholisme, milieuvervuiling, bomaanslagen, kortom de intolerantie van de mensheid zelf? En trouwens, wat onprivé voor een kind als moeders in zijn/haar bureau loopt te snuffelen.

Jeltje -moeder 2- Peetsma, Amsterdam

Dwaze moeder (2)



Luciën de Haas, Enkhuizen

Dat jullie blad schadelijke gevolgen kan hebben voor de geestelijke ontwikkeling van de jonge mens vind ik sterk overtrokken. Kinderen kunnen juist hun gevoel en agressie uitleven op die computerspelletjes. Ze leren om tegen hun verlies te kunnen want 'Game Over' is game over en daar kunnen ze niemand de schuld van geven.

Mevrouw Nuijten heeft vroeger, toen ze zelf kind was, zeker ook nooit genoten van Roodkapje die door de wolf werd opgevreten en van Hans en Grietje die door de heks in een kokende oven werden gedropt. Weliswaar geen bloedspetters maar toch ook wel even gruwelijk. Kortom, alle lof voor Power Unlimited. Bijgaand een prachtige tekening van mijn zoon Luciën.

Karin de Haas, Enkhuizen.

Dwaze moeder (slot)

Wij lazen tot onze verbijstering in het novembernummer dat een of andere Tante Sidonia het nodig vond om Power Unlimited zwart te maken met argumenten als 'het blad kan schadelijke gevolgen hebben voor de geestelijke ontwikkeling van de jonge mens.' Nou, wij kennen haar zoon niet, maar het lijkt ons dat haar jonge mens geestelijk erg veel te lijden heeft. In verband met zijn moeder lijkt het ons verstandig om hem in een pleeggezin te plaatsen. Als er videogames uitkomen met 'bloedspatten, monsters, geesten en seks' dan zal je die toch moeten bespreken! De kranten staan vol met berichten over geweld in videogames en een gamesblad zou dat moeten negeren? Als spellenmagazine heb je juist de taak om de lezers met hun neus op de feiten te drukken, om over die zaken te discussiëren. En als die school Power Unlimited gaat beoordelen, haal 'm dan maar meteen uit het pakket. Niet omdat het slecht is voor de leerlingen, maar omdat iedereen 'm toch al koopt!

Rogier Franse & Niels 't Hooft, Leiden.



Cars Aslan, Enschede

DE NIEUWSTE GAMES IN POWER UNLIMITED

Volgende maand in Power Unlimited o.a.:
Rise Of The Robots (CD-ROM)
Magic Carpet (CD-ROM)
Death Gate (CD-ROM)
Lemmings 3 (PC)
Loadstar (Mega CD)
Dragon Ball Z 3 (SNES)
Final Fantasy III (SNES)
Super Return Of The Jedi (SNES)
X-Kaliber (SNES)
Mega Turrican (MegaDrive)
Jimmy White Snooker (MegaDrive)
De nieuwste MegaDrive 32X-games
...en een fiks aantal verrassingen.
Het februari-nummer van Power Unlimited ligt vanaf 25 januari in de kiosken.

NIEUW !

Word zelf een BOXING LEGEND OF THE RING

In het februari-nummer van vorig jaar kon je al lezen hoe Kees het spel Boxing Legends Of The Ring met een vette 9 beoordeelde. In de rol van Mental Molester schreef onze held uit de boksring onder andere: 'Legends Of The Ring is een topper.



De invalshoek (meekijken over je eigen schouder of die van je tegenstander) is perfect. Alle tegenstanders hebben hun eigen vechttechniek dus niets is voorspelbaar.' Tot voor kort was deze SNES-game van Electro Brain alleen via de importkanalen te bestellen, maar daar is nu verandering in gekomen. Firma Video Discount uit Nijmegen (telefoon 080-730400) heeft de exclusieve rechten verworven en verkoopt het spel via bekende (spel)winkels als Intertoys, Bart Smit, Dixons en V&D.

Dankzij Video Discount kunnen we tien exemplaren van Boxing Legends Of The Ring verloten onder de snelste inzenders.

Wat moet je doen? Stuur voor 10 januari een briefkaartje met je naam, adres en de naam van je favoriete bokser naar:

Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam

NINTENDO INTRODUCEERT DE VIRTUAL BOY



We moeten er nog even op wachten, maar medio 1995 brengt Nintendo haar eerste Virtual Boy op de Nederlandse markt.

Virtual Boy? Ja, Virtual Boy! De VB is een, op de RISC-technologie gebaseerd, 32-bit console-systeem met zeer opvallende 3D, monochrome (rode, hoge resolutie, objecten op een zwarte achtergrond) LCD-beelden die verrassend virtuele effecten moeten opleveren als je er heel dicht bij gaat zitten. Verder brengt de Virtual Boy je ook stereo geluid en een speciale 'double-grip' controller voor flexibele besturing in de 3D-wereld. Het nieuwe apparaat is een stand-alone spelmachine, met andere woorden, je kunt 'm niet op de tv aansluiten. Er moeten zes batterijen in, adapters en re-chargers worden los verkocht. We houden je uiteraard op de hoogte.



MORTAL KOMBAT 2 op CD-ROM



Eindelijk, ein-de-lijk, Mortal Kombat 2 is nu -of zeer binnenkort- ook op de PC te spelen! Fabrikant Acclaim heeft besloten om naast MK 2 ook een fiks aantal andere titels uit haar stal op CD-ROM te zetten. Zo kunnen we in de loop van 1995 nog verwachten: WWF Raw (zie de console-bespreking, verderop in deze PU), NFL Quarterback Club, NBA Jam Tournament Edition en Batman Fever. Meer informatie over de prijs en releasedatum van de Mortal Kombat 2 CD-ROM kun je krijgen bij Homesoft (023-311241) of Computercollectief (020-6223573).

NIEUW!

Acht crashes, geen gewonden

Op zondag 30 oktober 1994 stegen vanaf het vliegveld van Ibiza tegelijkertijd achtentwintig Cessna R-182 vliegtuigen op voor een twee uur durende vlucht met als eindbestemming het zonnige eiland Menorca.

COCKPIT FREAKS WINNEN LUCHTRACE

LEUN-STOEL-PILOTEN

Het was geen eenvoudige vlucht. Onderweg kregen de vliegtuigjes onder meer te kampen met motorpech, slecht weer en verraderlijk opduikende bergen. Acht toestellen haalden de overtocht niet en stortten in zee. Alle inzittenden overleefden de crash, maar dit stemde geen van hen gelukkig; zij lagen uit de Interstate-race die dit jaar voor de zesde keer werd georganiseerd door de FGA, oftewel de Flight Sim Fan Global Airlines. FsFan is een bulletinboard voor flight simliefhebbers dat in 1986 werd opgericht door Mathijs Kok. De bedoeling van het BBS was om leunstoelpiloten met elkaar in contact te laten komen, gewoon voor de gezelligheid en om elkaar te helpen bij het verbeteren van de virtuele vliegkunsten. Dit sloeg zo aan dat het BBS uitgroeide tot een wereldwijd netwerk van zo'n 500 bulletinboards, waarop echte en leunstoelpiloten samen missies vliegen, scenery's en vliegtuigen uitwisselen, elkaar helpen in de lucht en elkaar vermaken op de grond.
Een keer per jaar organiseert FsFan (nu onderdeel van de in 1993 opgerichte FGA) bijeenkomsten die Interstate races worden genoemd. Deelname staat open voor iedereen die de uitdaging aandurft en de beschikking heeft over een co-piloot.

MANNEN-WERK?

De race van '94 werd gehouden in het Aviodome luchtvaartmuseum op Schiphol. Met hulp van de firma Microsoft werd daar een uniek netwerk gebouwd dat alle deelnemende teams op een centrale computer aansloot, de stand bijhield en diende als verkeersleiding. Alle deelnemers waren zoals gewoonlijk(!?) jongens en mannen, van wie het merendeel de twintig ruimschoots was gepasseerd.
Onder de deelnemers waren, naast de leunstoelpiloten overigens ook echte piloten, co-piloten en boordwerktuigkundigen aanwezig.

ECHT SIMMEN

Iedereen vloog met Microsoft Flight Simulator 5.0., waaraan voor de gelegenheid de door ene Juan Cabeza gemaakte 'scenery' van de eilandengroep de Balearen (waartoe Ibiza en Mallorca behoren) was toegevoegd. Een echte race was het eigenlijk niet; het ging er niet zozeer om wie als eerste op het eindpunt aankwam, maar meer om het bereiken van bepaalde checkpoints (controleposten) binnen een bepaalde tijd. Wie te laat kwam kreeg strafpunten en wie zo onfortuinlijk was om neer te storten, lag uit de race.
De eerste prijs ging uiteindelijk naar de drie man sterke uit Nederland afkomstige Cockpit Freaks, die een wisselbeker in ontvangst mochten nemen. Daarnaast kregen ze een twee uur durende vlucht aangeboden in een echte, dat wil zeggen professionele, flightsim.
Wie met andere leunstoelpiloten in contact wil komen, kan terecht bij het FsFan BBS. Tel: 079 - 314425. Voor *f* 20,- per jaar krijg je daarmee toegang tot tig Meg aan scenery, vliegtuigen en allerlei nuttige hulpmiddelen om de kwaliteit van het simvliegen te verbeteren.

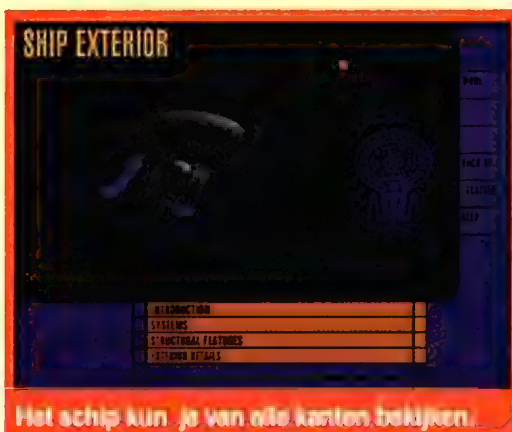
NIEUW!

Interactive Technical Manual

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Als je als Trekkie iets wilt weten over de U.S.S. Enterprise dan kun je natuurlijk één van de vele Star Trek boeken uit de kast trekken. Maar zou het niet mooi zijn als je achter een terminal kon gaan zitten die je toegang zou geven tot het LCARS computersysteem van de Enterprise. Natuurlijk kan dat niet want Star Trek is slechts een fantasie op de beeldbuis. Alhoewel...

"The Star Trek Interactive Technical Manual is now online on this terminal for approved visitors and Enterprise personnel." Is de droom dan toch werkelijkheid geworden? Helaas, het is slechts de nieuwe CD-ROM Star Trek: the Next Generation Interactive Technical Manual van Simon & Schuster Interactive. Maar dat neemt niet weg dat je je bijna aan boord van de Enterprise waant. Het hele scherm van de Macintosh verandert in een futuristische interface waarmee je door de verschillende afdelingen van de Enterprise navigeert. Niet alleen de interface is futuristisch maar ook het gebruik van Apple's nieuwste technologie: QuickTime VR.



Het schip kun je van alle kanten bekijken.



Echt gefilmd 'aan boord' van de Enterprise.

GEFILMD

Je kunt kiezen voor een rondleiding of een eigen ontdekkingstocht. Tijdens de rondleiding begeleidt Commander Riker je door de gangen en verblijven van het schip zoals de Bridge, Ten Forward, Holodeck etc. Riker beschrijft de verschillende afdelingen en legt uit waartoe bepaalde apparatuur dient. Tijdens de toer draait de camera rond en laat je het hele vertrek zien. De beelden zijn echt gefilmd 'aan boord' van de Enterprise, geen graphics dus. Wanneer Riker in de vertrekken van de bemanning komt, vertelt hij tevens achtergrondverhaaltjes over bijvoorbeeld Captain Picard. Leuk maar niet zo gaaf als zelf rondstruinen.

QUICKTIME

Het eerste scherm van de 'eigen' ontdekkingsreis begint met een algemene uitleg van de Star Trek Enterprise vertelt door de computer van het schip. Het scherm laat de Enterprise zien. Sleep je de muiscursor over de Enterprise en druk je de muisknop in, dan kun je het ruimteschip alle kanten op laten draaien om het van onderen, boven, achter en zijkant te bekijken! Dit is Apple's QuickTime VR technologie aan het werk. Met deze techniek kun je in echt gefilmde ruimten en voorwerpen alle kanten op navigeren. Lijkt op zich niet bijzonder want in Doom bijvoorbeeld, kun je toch ook door ruimten heenlopen en je ronddraaien? Juist, maar de Doom werelden worden door de computer uitgerekend (gerenderd). Met Apple's QuickTime VR is het voor het eerst mogelijk om een videootje van bijvoorbeeld jouw zolderkamer te maken, deze in QuickTime formaat aan een vriendje te geven die dan op zijn Mac 360 graden door jouw kamer kan navigeren.
Als je bijvoorbeeld op de Bridge van de Enterprise staat, hou je de muis ingedrukt, sleep je ietsjes naar links en het is alsof jij daar echt staat en je hoofd omdraait waardoor je het hele vertrek langzaam afscant. Zo kun je een groot deel van het schip bezichtigen.

BEETJE DOOD

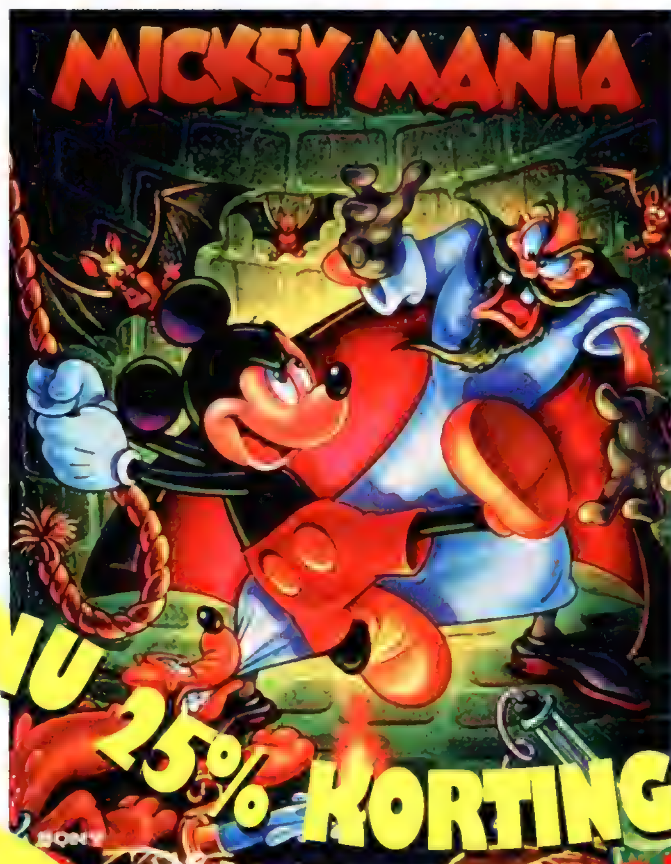
Star Trek: the Next Generation Interactive Technical Manual is helemaal in de sfeer van sci-fi: een handleiding op het computerscherm. Apple's QuickTime VR is werkelijk WAUW. Toch valt er het een en ander aan te merken op deze CD-ROM. Er is geen mens te bekennen waardoor het geheel een beetje dood overkomt. Uiteindelijk zijn de wezens essentieel voor de Trekkie. Ben merkte bovendien heel terecht op dat het veel boeiender was geweest als de verschillende personages hun afdelingen hadden uitgelegd in plaats van de Enterprise computer. Ben had het idee dat je deze CD-ROM één keer bekijkt en hem vervolgens in de kast stof laat verzamelen. Misschien. Toch denk ik dat elke serieuze Trekkie deze CD-ROM wil hebben.

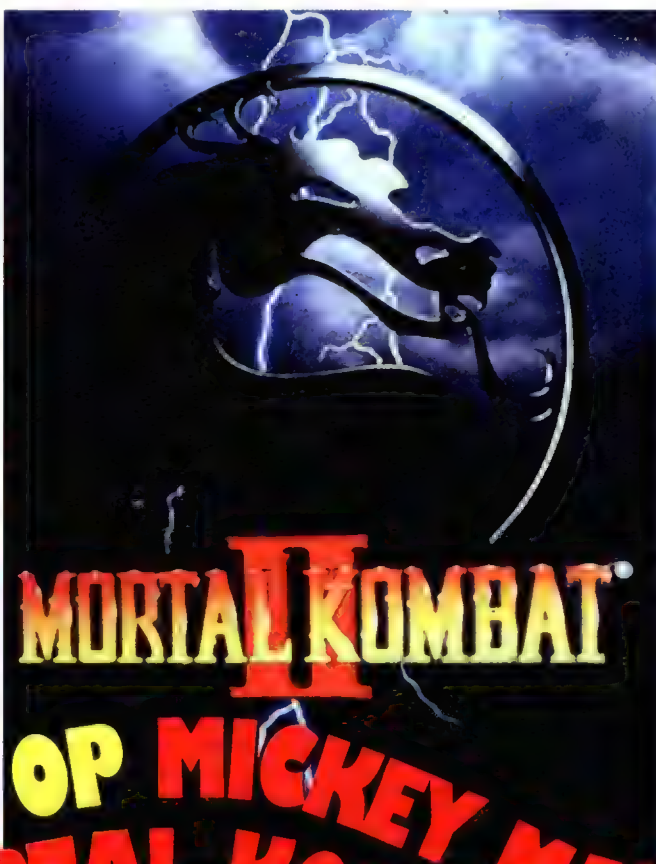
DAVID LEMEREIS

Prijs: f 139,-
Fabrikant: Simon & Schuster Interactive
Leverancier: Main Games (020-6123290)

EEN BEESTACHTIGE KORTING

BIJ EEN JAARABONNEMENT OP POWER UNLIMITED





NU 25% KORTING OP MICKEY MANIA OF MORTAL KOMBAT 2

NEEM NU EEN JAARABONNEMENT OP POWER UNLIMITED (F 54,45*) EN JE KRIJGT MET KORTING DE GAME VAN JE KEUZE

1. Voor Mortal Kombat 2 SNES (Nintendo) krijg je f 50,- KORTING	je betaalt dan:	f 139,-
2. Voor Mortal Kombat 2 MegaDrive (Sega) krijg je f 40,- KORTING	je betaalt dan:	f 119,-
3. Voor Mortal Kombat 2 Game Gear (Sega) krijg je f 30,- KORTING	je betaalt dan:	f 79,-
4. Voor Mortal Kombat 2 Game Boy (Nintendo) krijg je f 25,- KORTING	je betaalt dan:	f 64,-
5. Voor Mickey Mania SNES (Nintendo) krijg je f 45,- KORTING	je betaalt dan:	f 134,-
6. Voor Mickey Mania MegaDrive (Sega) krijg je f 40,- KORTING	je betaalt dan:	f 119,-

Deze aktie loopt tot 2 maanden na datering van dit blad. Zolang de voorraad strekt.

KIES JOUW SPELSYSTEEM EN VUL DE BON IN OP PAGINA 71!

* Wil je wel een abonnement maar geen game, dan kost een heel jaar Power Unlimited slechts f 49,45.
Dat is per nummer ruim één piek goedkoper dan in de winkel!

Nog snellller abonnee worden? Bel gratis 06 - 0224222

IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK OP ZATERDAG EN ZONDAG

HET TESTTEAM

EVEN VOORSTELLEN

De jaarwisseling; een tijd voor bezinning. Ook voor onze redactieleden. Hebben we ons wel goed aan de deadlines gehouden, zijn we soms niet te hard geweest in onze beoordelingen, waren de twee meest gehoorde overpeinzingen hier op het PU-hoofdkwartier. Ons antwoord: Nee, jullie houden je niet aan de deadlines en nee, jullie beoordelingen zijn soms hard maar altijd recht uit het hart. We verwachten dan ook in 1995 hetzelfde enthousiasme, en net zo'n kritische instelling als het afgelopen jaar. En over die deadlines... laat dat jullie goede voornemen zijn.

BETER WETEN?

Ook in 1995 staat Power Unlimited open voor jullie mening. Alles wat je op je hart hebt, mag je sturen naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM



DAVID

David kreeg in 1994 een nieuwe kaaklijn aangemeten en bijt zich sindsdien nog vaster in z'n spelrecensies. Stoppen met roken en fysiotherapie voor z'n muishand zijn z'n grootste wensen voor het nieuwe jaar.
SPEL VAN DE MAAND:
AIR WARRIOR PC



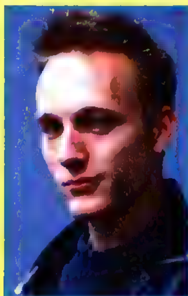
ADAM

Adam's liefste wens (en dan vergeten we die rode Ferrari) is dat z'n moeder ophoudt met te zeggen dat ie moet ophouden met roken. Verder hoopt hij z'n huis te gaan verbouwen. Trekt dat prachtige fotomodel soms bij je in, Adam?
SPEL VAN DE MAAND:
BURN:CYCLE CD-I



BEN

Al het goede komt in drieën voor Ben. Ten eerste een 2e huisje huren in Cyberspace. Ten tweede alle 2500 Doom 1 en 2 levels uitspelen. En ten derde de ultieme cheat uitvinden die alle tips en trucs overbodig maakt. Anders nog iets van je dienst Ben?
SPEL VAN DE MAAND:
DREAMWEB PC CD-ROM



THOMAS

Thomas heeft dit jaar de liefde ontdekt. Hij hoopt op een vredig en romantisch 1995. Trouwen wacht ie nog even mee, maar toen hij de prachtige dochter van Ed aanschouwde, kon hij maar één ding uitbrengen: "dat wil ik ook!"
SPEL VAN DE MAAND:
SUPER BOMBERMAN 2 SNES



LAURA

Laura is dit jaar toegetreden tot het PU testteam. Sindsdien verlopen de redactievergaderingen een stuk beschaafder want van Laura mag er niet geboerd en gescholden worden. Een echte dame dus.
Ze heeft maar één wens: "dat Ben met z'n smerige poten van m'n computer afblijft, als ik passwords aan het zoeken ben, daar heb ik toch zo de schurft aan."
SPEL VAN DE MAAND:
LORD OF THE RINGS SNES



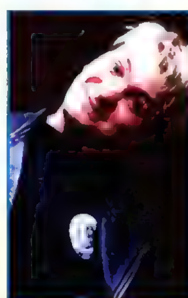
MICHAEL

"Goede voornemens? Daar doe ik al jaren niet meer aan", sprak Michael lichtelijk geërgerd.
"Wat dacht je van je studie afmaken", probeerde het Hoofdkwartier voorzichtig.
"Misschien neem ik me wel iets voor", brieste Michael "en dat is mensen die stomme opmerkingen maken een kick richting Cyberspace geven".
Een zalig nieuwjaar Michael.
SPEL VAN DE MAAND:
BATMAN & ROBIN SNES



KEES

Kees was weer eens niet bereikbaar voor commentaar. Goed Kees dan verzinnen wij wel een goed voornemen voor je. Kees belooft volgend jaar voor alle nummers als eerste z'n verhalen in te leveren. Wat een heerlijk voornemen Kees.
Neem een glas champagne, op onze kosten.
SPEL VAN DE MAAND:
RISE OF THE ROBOTS SNES



BJØRN

Goede voornemens zijn voor Bjørn volstrekt overbodig. Hij leidt een voorbeeldig leven, zegt ie. Maar z'n familie en vrienden laat hij tijdens de kerst en oud en nieuw lelijk in de steek. Bjørn viert de feestdagen op de palmstranden van Maleisië. Van de zomer in New York en nu in de tropen; betalen we onze redactieleden soms te veel?
SPEL VAN DE MAAND:
EARTHWORM JIM SNES

HET HOOFDKWARTIER

De mannen van het hoofdkwartier werken achter de schermen. Bijna niemand weet hoe ze eruit zien. En zij die het wel weten, vinden dat maar goed ook! De spookredactie van Power Unlimited bestaat uit:



ED

Bijna elke dag komt Ed op de redactie met nieuwe foto's van z'n dochter. 1994 was voor hem dus het jaar van Martine (zo heet ze). "En dat wordt 1995 ook, en 1996 en 1997... vertelde Ed met een hemelse glimlach om z'n mond. "Eerst twijfelde ik nog of ik wel nageslacht wilde, maar nu ik weet wat voor een mooie, lieve, intelligente kinderen ik kan maken, komt er misschien nog wel eentje."
SPEL VAN DE MAAND:
POWER DRIVE SNES

EDWIN

Edwin vierde de kerst in Londen. De hele dag was ie niet voor die prachtig verlichte etalages weg te slaan. Maar nu is ie ziek. Een beetje teveel Christmas Pudding gegeten, denken we.
Vanaf deze plek wensen we Edwin een gezond 1995.
TOETJE VAN DE MAAND:
GEEN CHRISTMAS PUDDING

HET RAPPORT

Het PU-rapport geeft bij ieder spel aan hoe de punten worden verdeeld. Zo krijgen alle titels een cijfer voor de kwaliteit van het beeld, het geluid, de speelbaarheid en originaliteit. Bovendien worden de plus- en minpunten netjes voor je op een rijtje gezet. Verder bevat het rapport informatie over het type spelcomputer waarvoor het spel geschikt is, de naam van de fabrikant en de uiteraard de prijs van het spel. Die prijzen zijn overigens altijd advies-prijzen (inclusief btw). De winkeliers zijn soms vrij om een spel goedkoper (of natuurlijk duurder) aan te bieden. Tenslotte vermeldt het jury-rapport het alles beslissende eindcijfer.



POWER PREMIUM

De games die van Power Unlimited's testteam een 8 of hoger krijgen, mogen rekenen op het predikaat POWER PREMIUM. Hollywood heeft z'n Oscar, rock & roll doet het met een Grammy, maar spelspelend Nederland gaat plat voor de POWER PREMIUM. Het is een eretitel voor iedere producent en een koopgarantie voor alle gamers. Want een POWER PREMIUM staat voor kwaliteit en uren spelplezier.

EINDOORDEEL

Zoals altijd velt Powerkid het eindoordeel over de geteste games in Power Unlimited:



Rapportcijfers tussen 8 en 10: POWERKID gaat uit z'n dak. Ren metsen naar de winkel, want dit spel moet je hebben. Alleen SUPERGAMES worden beloond met een Power Unlimited POWER PREMIUM.



Rapportcijfers tussen 6 en 8: POWERKID is enthousiast. Prima spel, goed verzorgd en lekker lang speelbaar. Niks mis mee.



Rapportcijfers tussen 5 en 6: POWERKID twijfelt. Niet slecht, maar ook niet echt goed. Oppassen dus.



Rapportcijfers tussen 1 en 5: POWERKID waarschuwt. Niet kopen, want dit spel krijgt een dikke onvoldoende.

Dank! Dank!

Games en testapparatuur werden ter beschikking gesteld door:

NINTENDO
Nieuwegein (03402-51353)

INTERSERVICES
Tiel (03440-17044)

SEGA NEDERLAND
Postbus 366, 1270 AJ Huizen

OMEGA ELECTRONICS
Echt (04754-87444)

PMR INTERNATIONAL
Haarlem (023-424716)

COMPUTERCOLLECTIEF
Amsterdam (020-6223573)

COLUMBIA TRISTAR
Hilversum (035-250721)

HOMESOFT
Haarlem (023-311241)

KONAMI
Amsterdam (020-6077125)

LUDI GAMES
Brussel (00-3227352181)

PHILIPS CONSUMER ELECTRONICS
06-8406 (20 cnt/min.)

WALOP ELECTRONICS
Rotterdam (010-4623478)

BALTIMORE
Genk (00-3289303762)

GAME WORLD
Rotterdam (010-4369350)

REVIEW

RISE OF THE ROBOTS

Volgende maand op CD-ROM

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	9,0
ORIGINALITEIT	7,0
SPEELBAARHEID	7,5

- ▲ Goede soundeffects
- ▲ Artificial intelligence
- ▼ Stroef vechten
- ▼ Dood is dood

SNES
Prijs: ƒ 189,-
Fabrikant: Mirage
Distributeur: Columbia Tristar

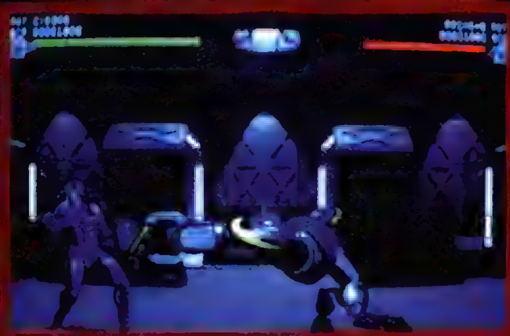
8,0

ALS BESTE GETEST – Power Premium – POWER UNLIMITED

[illegible]

KEES

Maar liefst twee jaar zijn ontwikkelaars bezig geweest om Rise of The Robots tot een kraker te maken op het gebied van one-on-one vechtspellen. 3D graphics, muziek van Brain May (Queen) en geavanceerde software; kosten nog moeite zijn gespaard. Leunstoel-Ninja Kees mocht een paar uurtjes stoeien met de dodelijke machines.


Cyborg contra Builder.


De flitsende snelheid van Loader kan dodelijk zijn.


Military is sterk en onvoorspelbaar.


De ultieme tegenstander: Supervisor.



ROBOTS IN CHARGE

Electrocorp is de grootste producent van militaire en industriële robots. Haar grootste vestiging is gestationeerd in Metropolis 4. Om de produktiviteit te verhogen introduceerde Electrocorp de Supervisor Droid, een robot die de leidinggevende taak van de mensen zou moeten overnemen. Geleidelijk werden grote hoeveelheden van de bevolking overgeplaatst naar andere oorden zodat uiteindelijk nog maar een kwart van de inwoners van Metropolis 4 uit mensen bestond.

VIRUS

Waar Electrocorp niet op gerekend had, was dat de Supervisor besmet raakte met een virus. Het EGO-virus gaf de robot het gevoel dat hij superieur was aan alle andere aanwezigen en zijn geavanceerde intelligentie bood hem de mogelijkheid om het virus ook aan andere robots door te geven en hen onder zijn supervisie te plaatsen. Om een catastrofe te voorkomen, stuurt Electrocorp de Cyborg naar Metropolis 4. De Cyborg kan niet besmet worden met het EGO-virus aangezien deze robot is uitgerust met een menselijk brein. De Cyborg's opdracht is om de muitende robots te elimineren, de Supervisor onschadelijk te maken en het virus te neutraliseren. Tijdens zijn missie moet de Cyborg nauw contact houden met het Electrocorp-hoofdkwartier voor informatie over de verschillende robots en eventuele veranderingen in de situatie.

BUILDER

De opvolger van de Loader. In alle opzichten geavanceerder. Net als de Loader wordt deze robot veelal gebruikt in de industrie. De Builder's "brein" is een 32-bit processor. Hij is flexibeler maar ook gevoeliger voor virussen. Deze Builder heeft zichzelf, nadat hij besmet was geraakt met het EGO-virus, een nieuwe naam en een nieuw uiterlijk gegeven. De PRIME-8, zoals de robot zich noemt, is uitgerust met uiterst gevaarlijk puntige elementen. Wees gewaarschuwd.





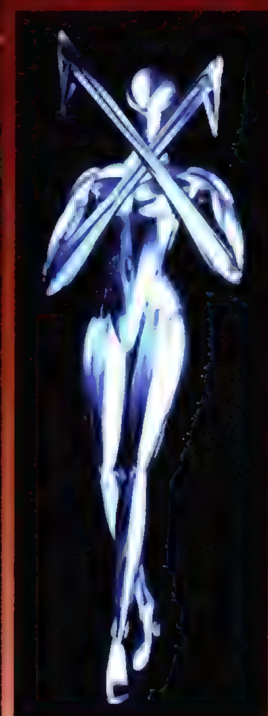
THE CYBORG

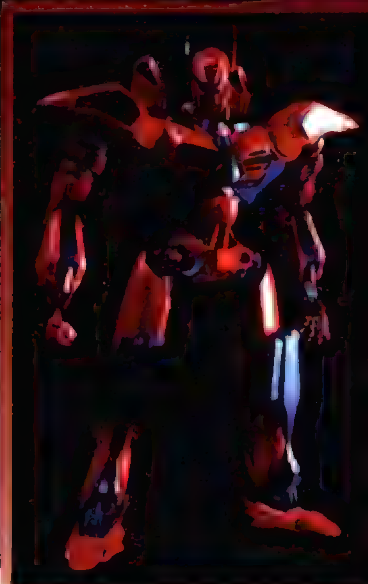
Electrocorp Cybermetic Organism model ECO35-2. Een fusie van het menselijk brein en elektrotechniek. De geperfectioneerde menselijke ziel verpakt in een metalen harnas. Dit geeft de Cyborg een intelligentie en aanpassingsvermogen die ver boven de andere machines uitsteekt. Het grootste nadeel van de Cyborg is dat hij, net als een mens, geplaagd wordt door emotionele beperkingen.

SOLDIER/MILITARY

Een nieuw project waar Electrocorp de laatste twaalf maanden in het diepste geheim aan gewerkt heeft. De Soldier Droid is niet ontworpen voor industriële of commerciële doeleinden maar puur als een instrument in tijden van oorlog. Het software systeem van deze robot is zo ontworpen dat hij een zeer agressief en vijandig karakter heeft en eveneens in staat is om ervaringen om te zetten in informatie. Hierdoor kan de machine zich snel aanpassen aan iedere situatie. De Soldier is een sterke en onvoorspelbare tegenstander.









LOADER

Deze gecomputeriseerde vorkheftruck was de eerste robot die als massaprodukt op de markt kwam. Ondanks dat de machine reeds in 2123 geproduceerd werd, is de Loader nog steeds in produktie. Er zijn inmiddels andere gelijksoortige robots, zoals de BHFO3 Builder, die meer geavanceerd zijn, maar de Loader blijft een favoriet vanwege zijn betrouwbare karakter.

CRUSHER

Dit is de eerste echt gevaarlijke tegenstander. De Crusher is vervaardigd uit puur staal en ontworpen om muitende robots te verpletteren. Zijn lange tentakels stellen hem in staat zijn tegenstander op afstand te vernietigen. Het gevaarlijkste wapen van de Crusher is echter zijn sensor die hem in staat stelt de zwakheden van zijn tegenstander te ontdekken en deze vervolgens uit te buiten in het daadwerkelijke gevecht.



FIGHTER

De huurmoordenaar van de robots. Ontworpen door Electrocorp's Japanse divisie om eliminatie-opdrachten uit te voeren. Deze machine is uitgerust met de state of the art software die er voor zorgt dat hij zich razendsnel aanpast aan zijn tegenstander. Het schild is gemaakt van vederlicht en ijzersterk fiberglas waardoor de Fighter (of Combat) Droid snel en solide is. Zijn vechttechniek is gebaseerd op de oude Japanse vechtkunsten; snel en dodelijk.

SUPERVISOR

Uiteraard de meest geavanceerde robot van het stel. De Supervisor is gemaakt van een uniek soort metaal en reageert op elektronische impulsen en is daardoor in staat om elke vorm aan te nemen als ware hij vloeibaar. De robot heeft een zeer hoog I.Q. en is in staat om razendsnel informatie te absorberen. De machine was ontworpen om een leidinggevende functie uit te voeren binnen Electrocorp maar sinds hij besmet is met het EGO-virus, is de Supervisor niet meer te hanteren.

EARTHW

Net als bij films is het succes van een videogame vaak afhankelijk van de hoofdpersoon, of de 'held'. Zo is Sylvester Stallone een garantie voor een bioscoophit en Mario of Sonic een vrijwel zeker kassucces bij de games. Andere bekende helden uit het videogame-circuit zijn bijvoorbeeld Megaman, de X-Men, Zelda en de Rocket Knight. Binnenkort verschijnt er een 16-bit held: Jim. En, lach niet, Jim is een worm! De grote vraag is: kan een worm een echte held zijn?



Jetbike time!



Zet het muizenhok open.

KOETJE PESTEN

Jim is een vreemde eend, of worm, wat je wilt. Zijn grootste wapen is ie zelf. Zijn lange lijf voldoet immers perfect aan de hoogste eisen van een kwaliteitszweep! Hij kletst bijvoorbeeld als de beste tegen het vette achterlijf van een levensechte koe. Ja, echt, na een minuutje of vijf ploeteren in het eerste level kwam ik opeens een koe tegen. Het is geen vijandelijke koe, maar ze graast rustig op een vuilnisbelt. Naast haar hangt een ijskast aan een touw. Mijn oog volgt de theoretische baan die de ijskast zou maken als hij zou vallen. De plank die op de plek ligt waar volgens mij de ijskast zou neerstorten, vormt een wipwap waarop, aan de andere kant, de koe staat. Bingo!

Ja, sorry koe, maar dit kan ik echt niet laten. Dit is té mooi om niet te doen! Met mijn zweep zwiep ik het touw door waar de ijskast aan hangt, en met een suizend geluid, gevolgd door een harde knal, komt de ijskast neer op de vooraf berekende plek. Koe gelanceerd! Op naar het volgende level.



De duikboot heeft maar zuurstof voor 30 sec.



Maar hier kun je tanken.

MEER ABSURDITEITEN

Eigenlijk is het bovenstaande stukje typisch voor het hele spel. Je komt de meest absurde dingen tegen. De eerste eindbaas bijvoorbeeld is een dikke man, die op een stoeltje aan een kabelbaan hangt. Telkens als hij geraakt wordt door een kistje of door de zweep, maakt hij een kokhalzend geluid en spuugt hij de ene haring naar de andere uit. Hij glijdt van links naar rechts en terug over het beeld terwijl hij kistjes en andere dingen naar Jim smijt. Aan de rechterkant van het beeldscherm staat een veer op de grond, dat is je enige hulpstuk. Met de zweep moet je de kratjes die de visspuger gooit, naar de rand van het scherm knallen zodat ze door de veer gelanceerd worden. Pas dan wel op, want zodra de man geraakt wordt, begint hij weer te kotsen!

JETBIKE TIME!

Na elke eindbaas is het jetbike time. Earthworm Jim springt op een vliegende variant van een waterscooter en gaat de strijd aan in de Tubes. De Tubes moet je zien als een soort overdekte wildwaterglijbaan in de ruimte, waar Jim het opneemt tegen een andere jetbiker. De bedoeling is dat je als eerste het einde van de Tubes bereikt. Dat klinkt simpel, maar het sterft van de meteoren in de Tubes en als je

WORM JIM

geraakt wordt, verlies je alle snelheid. Gelukkig zijn er ook turbo-pick-ups en pick-ups die je onkwetsbaar maken zodat je weer een kans krijgt. Aan het einde van elke Tube wacht een nieuw level.

LEVELS

De verschillende levels zijn in Earthworm Jim ook echt verschillend. Niet alleen is het uiterlijk van elk level anders, maar ook de vijanden, de obstakels en de andere gevaren zijn compleet nieuw. In latere levels komen er poorten, die je alleen open kunt maken door met je zweep op een tandwiel te slaan. Er komen Gorilla's op de proppen die zo sterk zijn dat je ze niet kunt doden. De enige manier om daar langs te komen is om jezelf tegen het plafond te plakken, en ze onder je door te laten passeren.

De manier om de vervelende bijtende monstertjes te passeren is door op een gigantische rat te klimmen, maar zie hem eerst maar eens uit zijn hok te krijgen. De grootste angst beleef je in de onderzeebootjes. Ze hebben een beperkte hoeveelheid lucht, en ze zijn ontzettend kwetsbaar. Mijn Jim heeft al vaak de binnenkant van een onderwatergraf gezien!

GRAPHICS

We wisten al (Donkey Kong Country) dat graphics op een 16-bit computer niet perse 16-bitterig hoeven te zijn. Earthworm Jim bewijst dat opnieuw. Ronduit prachtig, zowel de animaties als het artwork. Jim is een van de sierlijkst bewegende wormen die ik ooit heb gezien. De flinke hoeveelheid vijanden hebben allemaal iets 'echts', stuk voor stuk humorvol (vooral de koe) en veel detail.

Het leuke is ook dat je verschillende wegen kunt nemen om je doel te bereiken. De verborgen gangen zijn meestal gevaarlijk, maar het sterft van de power-ups en extra levens!

Misschien wel het allermooiste is het bungee-level, waar Jim ondersteboven bungelt en in een dodelijk gevecht is met een collega bungee-springer terwijl er onder ze, in een meertje, een soort Jaws naar ze hapt.



Pak ze met je zweep.

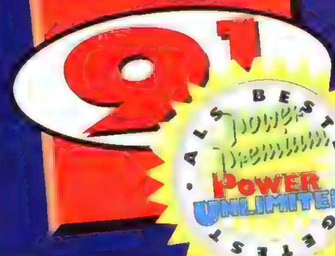


Of met het superkanon.

RAPPORT

GRAPHICS	9²
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	9²
SPEELBAARHEID	9⁰

- Lange, lange levels
- Prachtige graphics
- Humor
- Mijn spel van de maand



SNES
Prijs: f 159,-
Fabrikant: Virgin
Distributeur: Atoll

9¹



Yep, reken er maar op. Earthworm Jim is een echte held. Voor mij misschien wel de grootste videogame-held die op dit moment leeft! Nog grotere helden zijn de mensen die dit prachtige spel hebben gemaakt. De graphics, de animaties en bovenal de humor steken met kop en schouders boven het andere aanbod uit. Als dit een voorproefje is van wat we in 1995 aan games mogen verwachten, dan ben ik voorlopig niet van mijn beeldscherm weg te slaan!

BJØRN





Een koe die zo dom kijkt, die vraagt er om...



Dat wordt zure melk!

KLIK & PLAY

Regelmatig ontvangen we op de redactie spelletjes die lezers zelf gemaakt hebben. Vaak zitten deze produkten qua gameplay goed in elkaar, maar zijn grafisch zeer beperkt. Dat komt doordat mooie graphics flink wat programmeerwerk vereisen, tenzij... je niet moeilijk doet en je spellen maakt met Klik & Play.



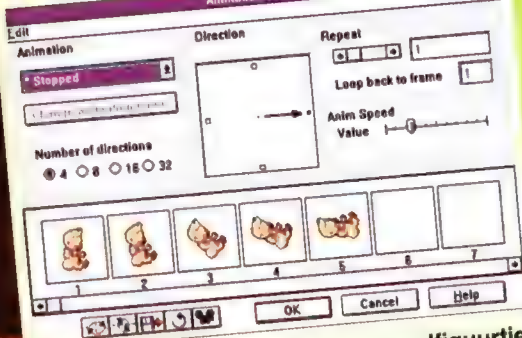
Al snel begint het ergens op te lijken.

KIES EN KLIK

Kies een achtergrond, kies een paar voorwerpen en spelfiguren, kies hoe die figuren moeten bewegen en reageren en je (eenvoudige) spel is klaar om gespeeld te worden. Zo simpel is het echt, maar de beste resultaten krijg je natuurlijk pas als je gebruik maakt van de talloze opties van Klik & Play.
Bijna alle mogelijke spel-ingrediënten kun je naar believen uitkiezen, veranderen of importeren. Achtergronden, objecten, geluiden, animaties, aantallen levens, ikonen, bedieningsopties en ga zo maar door.

KLIK EN ANIMEER

De ingebouwde animatie-editor is zo goed dat je eenvoudig een aantal eigen gemaakte tekeningen kunt selecteren, waarna je er bijna volautomatisch een animatie van kunt maken. Uiteraard kunnen ook kant-en-klare animaties, geluidseffecten en muziek probleemloos ingevoerd worden.



Maak zelf de bewegingen van je spelfiguurtje.

SCHRIJF EN PRESENTEER

Behalve voor games is Klik & Play ook heel handig om er voorstellingen en presentaties mee te maken. Al dan niet interactieve slideshows, filmpjes, demo's, het is in principe allemaal een kwestie van creatief zijn en de muis gebruiken. En wat dacht je van ingebouwde vraag-en-antwoord mogelijkheid? Vraag goed beantwoord? Dan gebeurt er dit. Vraag fout beantwoord? Dan gebeurt er dat. Je zou zodoende zelfs educatieve programma's kunnen maken, of een combinatie van een verhaal en een spel, of een educatief spel, een adventure, een platform, een shoot'm up, een beat'm up. Net wat je wilt.

INSTALL EN SPEEL

Als je eenmaal iets moois hebt gemaakt, wil je dat natuurlijk aan anderen laten zien. Ook dat is geen probleem. Bij de bewaar-opties krijg je de mogelijkheid om je eigen produkt als een zelfstandig spel te bewaren. Je kunt zelfs automatisch install-floppies maken waarmee het spel op een willekeurige andere PC geïnstalleerd kan worden. Om het resultaat af te spelen, heb je het Klik & Play-programma zelf namelijk niet nodig.

SPEEL EN VERDIEN

Heb je iets gemaakt waarvan je denkt dat het goed kan verkopen, dan kun je dit opsturen naar Europress Software, de makers van Klik & Play. Als je eigen maaksel hen bevalt, dan willen ze het nog voor je distribueren en verkopen ook. Per verkocht exemplaar kun je dan ongeveer een rijksdaalder aan royalties tegemoet zien. Mmm, als tienduizend mensen m'n spelletje kopen, dan ontvang ik...

Klik & Play heeft alles wat zelf-spellenmakers zich kunnen wensen. Nou, vooruit, niet alles, videobeelden importeren kan bijvoorbeeld niet, en spectaculaire 3D-effecten wordt ook wat moeilijk, maar afgezien daarvan kan alles verder wel. De bediening is op zich makkelijk (muisklikken), al kun je voor de geavanceerde opties beter even de tijd nemen (ja, logisch toch?). In ieder geval kan ik Klik & Play aanbevelen aan al die mensen die zelf al spellen maken, en aan iedereen die daartoe plannen heeft. Het is meer dan de moeite waard.

BEN



RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	9⁵
SPEELBAARHEID	9⁰

- Talloze mogelijkheden
- Zeer eenvoudige bediening
- Je kunt er geld mee verdienen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,95
Systeemvereisten: 386 PC, 4 Mb RAM, muis, Windows 3.1.
Fabrikant: Europress software
Distributeur: Homesoft

8⁶

ALS BESTE GETEST — Power Premium — POWER UNLIMITED

PREVIEW

SUPER DROPZONE


Kabang, eindbaasje gefokt.


Het eenmans tankbataljon.

Soms zijn er van die spellen die het verleden doen herleven. Tijden waarin verregende zomervakanties aan de Engelse kust doorgebracht werden op troosteloze, afbladderende zeepieren die opgesierd werden door speelhallen. Dropzone is zo'n spel met aloude, oerdegelijke gameplay uit vroegere tijden.

Fantastisch! Super Dropzone is geweldig, grandioos, subliem. Zo simpel, maar zo beestachtig goed. De bediening is heerlijk, de uitdaging pittig, de levels lang en uitputtend, het geluid vet en kraakhelder en wat werkelijk de hersencellen frituurt, is de vloeiende gameplay die leek te zijn uitgestorven sinds Space Invaders. De verrassing van de maand.

ADAM



RAPPORT

GRAPHICS	9^{0}
GELUID	9^{6}
ORIGINALITEIT	8^{8}
SPEELBAARHEID	9^{8}

- Vaardigheden nodig
- Verslavend
- Hypnotiserend
- Ultra-KISS

SNES
Prijs: ƒ 149,-
Fabrikant: Sony/Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar

9^{3}



DE OMGEKEERDE WERELD

In 2164 is het Noordelijk Halfrond een uiterst arm werelddeel. Het Zuiden is rijk want zij bezitten de essentiële brandstof Petrakellium, de belangrijkste bron van energie in de 22e eeuw. De machtstructuren zijn omgedraaid en het Noorden heeft grote schulden bij het Zuiden. De oplossing voor de Noordelingen is de stof vijfhonderd miljoen kilometer verderop, op de manen van Jupiter, te gaan winnen. Maar daar heersen weer Niet Menselijke Leefvormen (NML's) die de mijnexpeditie saboteren. Gehesen in het Blastosfeer ruimtepak word ik afgeschoten in de ruimte om de helpende hand te gaan bieden.

ENVIRO-PODS

De mijnexpeditie heeft inmiddels vier manen van Jupiter gekoloniseerd en mijninstallaties gebouwd. De mijnwerkers zitten in pakken die 'Enviropods' heten en er dolen er op elke maan tien rond. Gelieve hen te redden.

Ik land op de basis van de maan Io. Het luchtruim wordt hinderlijk gevuld met groene UFO's die bij aanvaring mij met ontroerend veel kabaal uit elkaar doen barsten. Af en toe vuren ze kleine rode fokkers af die mij achtervolgen tot ontploffing daarop volgt. Ondertussen moeten de manschappen in hun Enviropods opgepikt worden en naar de basis gebracht.


Dit zul je vaak zien.


Enviropods gered, maar ze worden weer gejat.

ALLEEN VOOR PRO'S

Er staan maar vijf levens ter beschikking terwijl het hemelfirmament bezaaid is met vijanden. Gelukkig is het ruimtepak een zwevend tankbataljon en kan er naar hartelust geknald worden met enkele ruige sproeiwapens onder de L/R knop. Wat in de vorige alinea beschreven werd, was pas een gedeelte van het eerste gedeelte van het tien onderdelen tellende level van de maan Io. En er zijn nog drie manen in de aanbieding tot dat de finale confrontatie plaatsvindt op Jupiter met de moeder aller moeders, de Phoenix. Het is een uitputtingsslag.

PAS OP DE TELLEN

De miniemste onnauwkeurigheid met het besturen van de jetpack wordt duur betaald met een hartverscheurende explosie. Het duurt langere tijd voordat het hectische gekrioel van NML's enigszins overzichtelijk wordt.

Het beste is het kleine radarscherm voortdurend in de peiling te houden en op die manier de hoogte uit te mikken om de NML's te bestrijden. Maar maak de rotzakken niet allemaal af voordat alle enviropods zijn gered, want dan trekken die aliens gewoon een zak nog vervelendere UFO's open. Zo'n fout, in het begin gemaakt, zal het hele level nog gevoeld worden.

BEAVIS & B

Games suck! No way bumwipe, games are cool! Oh yeah... huhuhuhh... games are cool! Hey Beavis, pull my finger. No way, you waste of asswipe... Huhuhhhhuhuh yeah, pull my finger! Huuuhuhhhhuhuh okay.... PFRRRRRRT!!! Huhuuhhuhuu uh uh!! You stink Beavis... huhuuhuhuuhhuh. Yeah.. huhuh.. I know. Cool!



We zijn verlost van de Burgeritis.

POKKE-POEDEL

We hebben al het geld dat we met ons werk in ehm Burger World hebben verdiend, uitgegeven aan tickets voor een Gwar concert. Toen kwam die pokkepoedel van Anderson en die is zo stom dat ie dacht dat onze tickets hondevoer was of zoiets. Maar, ehm, dat waren ze niet. Geloof ik. Dus hij at de tickets op en kotste ze weer uit voor de grasmaaier van Anderson. Toen vlogen ze weg zoals, ehm, vliegende dingen. Nu moeten we dus naar de stad of zoiets om de stukjes van de tickets terug te vinden, anders kunnen we Gwar niet zien en dat is erger dan een recensie schrijven met Thomas. No way, Bjornhead, shut up. Ehm.

Om jullie nog iets van dit verhaal te laten begrijpen, zappen we nu over naar een enigszins volgbare schrijfstijl... of zoiets. Huhhuh.

LEVEL-ZAPPER

Beavis en Butt-head kennen we hopelijk allemaal. We gaan het in ieder geval niet uitleggen. Het spel begint op de bank, bij Butt-head thuis. Op het tafeltje ligt het belangrijkste bezit van het tweetal: de televisie-zapper. Met deze zapper kun je niet alleen kanalen wisselen op tv, je kunt ook levels kiezen. Eigenlijk kun je alleen maar levels kiezen met dit apparaat. Huhuh.

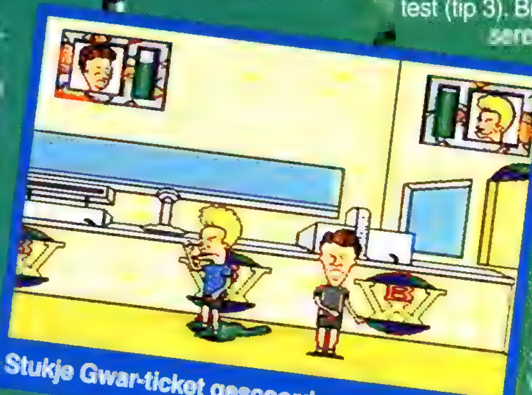
In elk level liggen stukjes van de tickets verborgen. Beavis en Butthead moeten alle stukje bij elkaar plakken om het complete ticket terug te krijgen. Behalve stukjes ticket liggen er allerlei andere voorwerpen die ze kunnen gebruiken: dooie ratten, bedorven hamburgers, bommen, rietjes, olie, frietjes, kauwgom en nog meer troep. Ze moeten zelf maar zien wat ze ermee doen. Opvreten, vissen mee vangen, toiletpotten mee opblazen, het doet er niet toe, als ze die godvergeten Gwar-tickets maar terugkrijgen!



Op de vuilnisbelt vonden we zo maar een pistool. Cool!

KILL! KILL! HUH-HUH...

De wapens van Beavis en Butt-head zijn niet echt wat we van videogames gewend zijn: Beavis kotst zijn vijanden onder en Butt-head bedwelmt ze met scheten. Daar is zijn broek niet echt op vooruit gegaan dus die moet nodig naar de wasserette (tip 1). Op naar de Turbo Mall 2000, de lokale supermarkt. Onderweg maken we een tussenstop bij de Army Recruiting Office. Beavis kan het niet laten een bom mee te nemen die daar in de boekenkast(?) ligt. Met dit nieuwe speeltje haasten we ons meteen naar de WC in de eettent "Yoghurt" en blazen de plee in stukken. Huhhuh. Gelukkig vergeten we onze missie niet en nemen de zeep mee die daar ook ligt (tip 2). Butt-head vindt zijn broek eigenlijk niet vies genoeg en besluit een vat olie mee te nemen voor een echte consumenten-vlekkentest (tip 3). Bij de wasserette aangekomen nemen ze de achterste wasmachine (tip 4) en vinden daar tot hun stomme verbazing het eerste deel van het ticket! Cool!



Stukje Gwar-ticket gescoord.

HONG-URRRR!

Van al dat wassen krijg je natuurlijk een vrese-

BUTT-HEAD

ijke trek. Burger World lijkt dan ook het perfecte level om naar toe te zappen. Bij de afvalcontainer scoren ze een rasechte en nogal dooie rat! Yummie! Die hoort thuis in de frituurpan, gegarneerd met franse frietjes (tipple 5/6). De alarminstallatie lijkt wel geïnstalleerd door Butt-head (tip 7). De rest zoek je zelf maar uit, je krijgt in ieder geval weer een stukje ticket.

BROODJE SCHIMMEL

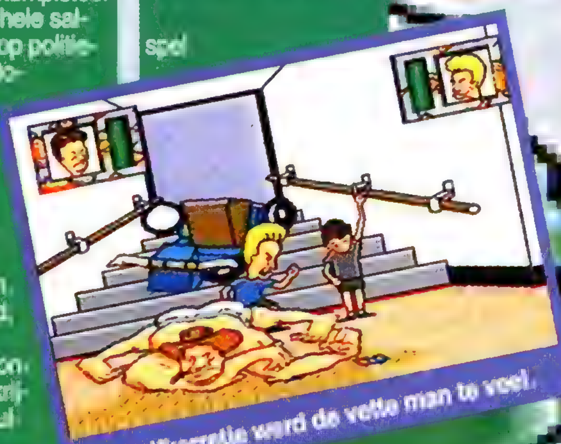
Het avontuur van Beavis en Butt-head gaat zo nog een level of zes door, en stukje bij beetje komt het complete ticket in het bezit van het tweetal. Soms komt er wel wat variatie in, zoals in het ziekenhuis, waar ze aan een vetzak moeten ontkomen door op een soort golfkar medicijnkoffers te ontwijken. Overigens moet je wel ziek zijn om in het ziekenhuis te mogen. Eet dus vooral géén rotte hamburgers, of juist wel, huhhuh (tip 8). Eén van de ticketstukjes is pas na een hele lange weg te bereiken. Beavis en Butt-head moeten door het riool naar een vuilnisbelt gaan om daar een bot te halen (tip 9) om die smerige rotpoedel af te leiden (tip 10, en onze laatste tip).

WE'RE THERE DUDE

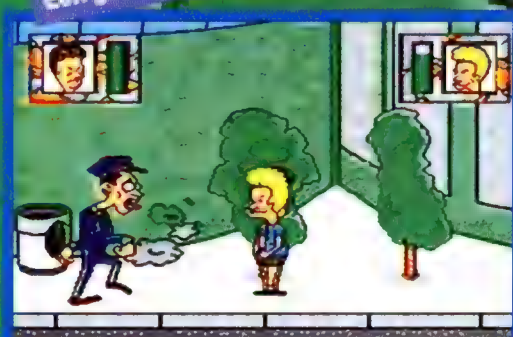
Gelukkig wordt het niet alleen moeilijker: de wapens worden beter, al moet je die zelf zien te vinden. Het eerste wapen dat gebruikt kan worden is een rietje. Hiermee kun je vijanden met een gekauwd stukje papier belagen en op afstand houden. Op de vuilnisbelt ligt een kurkpistool waarmee je hele salvo's tegelijk op politiemannen, automonteurs of leraren af kunt vuren. Sommige spullen kun je niet zo maar pakken. Dat kost geld, weetjewel. Geld kun je onder andere krijgen door spullen in te wisselen bij een "pawnshop", dat is een winkel waar je als onderpand spullen kunt inwisselen voor geld. Dode vogeltjes bijvoorbeeld (okee, okee, tip 11). Geld heb je ook nodig om level van de Drive-In bioscoop binnen te komen.

DUBBEL EINDE

Zo heb je dus negen stukjes ticket te bemachtigen om nog net op tijd naar het Gwar concert te kunnen gaan. Daar houdt het nog niet op: er zijn twee manieren om het spel te beëindigen: je kunt meteen de deur ingaan of je kunt er voorbij gaan en met een beetje slimmigheid terechtkomen in de kleedkamers van de Gwar-bandleden en de kostuums stelen!



Een golfkarretje werd de vette man te veel.



Die ziet er goed bescheten uit.

Het zou slap zijn om nu als conclusie te zeggen: Beavis en Butt-head zijn cool. Beavis en Butt-head op zich zijn ontzettend melig. Het is heerlijk om Beavis te laten kotsen en Butt-head te laten schijten maar na een paar uurtjes heb je dat wel gehad. Het spel zelf is dan ook niet erg interessant. Het is even simplistisch als de uitspraken van het (b)anale tweetal. Door de overdreven hoeveelheid voorwerpen die er te verzamelen zijn, kun je door de bomen het bos niet meer zien. Met andere woorden: er is soms geen touw aan vast te knopen. De besturing is nogal rottig en de animaties zijn beperkt. Maar: meligheid op zichzelf kan een spel toch leuk maken.

BJØRN & THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS 6^{8}

GELUID 6^{5}

ORIGINALITEIT 8^{5}

SPEELBAARHEID 7^{2}

- ▲ Beavis en Butt-head zijn cool (toch gezegd)
- ▲ Vreselijk en huiveringwekkend melig
- ▼ Slechte uitwerking van origineel idee
- ▼ TV-versie is beter

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 159,-
Fabrikant: Viacom NewMedia
Distributeur: Omega

7^{3}



Legermannetje is bang voor slangen, huuuhhuuuh.



Het riool is nog dodelijker dan de kots van Beavis.



Slang gekocht en sleutel gegapt.

R E V I E W

SUPER PUNCH OUT

Hoopvol holde ik naar het PU-hoofdkwartier. Er zou een nieuw boksspel uit zijn gekomen. En uiteraard kreeg ik de eer om deze gecomputeriseerde vertolking van de eeuwenoude vechtsport eens nader onder de loep te nemen. Badjasje aan, een emmer water en spons binnen handbereik; klaar om de ring in te stappen met Nintendo's Super Punch Out.



Nee man, ik zit net relaxed. Ik ga echt niet boksen.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	5°

▲ Grappige graphics

▼ Kinderachtig

▼ Onduidelijk beeld

▼ Beperkt aantal moves



Golly Gee, this is gonna be fun.



Outta here!

STERKE SUKKELS

In totaal zijn er zestien verschillende boksers, verdeeld over vier verschillende divisies: Minor Circuit, Major Circuit, World Circuit en Special Circuit.
Je tegenstanders zien er misschien uit als sukkels maar vergeleken bij jou zijn het koelbloedige moordenaars. Uiteraard moet je eerst de vier boksers van het Minor Circuit tegen het canvas krijgen om door te kunnen stromen naar de volgende circuits.

De wedstrijden zijn niet ingedeeld in ronden maar gaan net zo lang door tot één van beiden partijen K.O. gaat. Als je het voor elkaar krijgt om je tegenstander te vloeren, moet je snel en vaak op één van de knoppen drukken. Op die manier krijg je meer kracht ingepompt. Je moet over het algemeen je tegenstander drie maal tegen de grond slaan om een T.K.O. of een K.O. te scoren.

EERST VERLIEZEN

Ondanks dat je tegenstanders duidelijk in het voordeel zijn, bestaat er (natuurlijk) een mogelijkheid om hen te verslaan. Om die te doorgronden zul je echter wel eerst een paar potjes moeten verliezen. Iedere bokser heeft namelijk z'n specifieke kwaliteiten. Op het moment dat je je tegenstander door hebt, kun je met het grootste gemak zijn aanvallen verijdelen en hem te grazen nemen.

Maar dat geldt uiteraard alleen voor de mensen die stom genoeg zijn om dit spel aan te schaffen en niks beters te doen hebben met hun leven.

Super Punch Out? Ha! Laat me niet lachen. Dit spel hoort thuis in een baby-box en niet in mijn Nintendo-cartridge. Waarom komt er nou nooit eens een beetje redelijk boks-spel uit? Is het zo moeilijk? Als ik Super Punch Out zo bekijk, lijkt het zelfs onmogelijk. Om te beginnen zie je eruit als een idioot en heb je slechts vijf verschillende stoten ter beschikking om de zestien reuzen te vellen. Daarnaast is het scherm alles behalve overzichtelijk. Je kijkt namelijk dwars door jezelf heen. Het was leuk geprobeerd van Nintendo maar ik kan met goed fatsoen niemand adviseren dit kinderachtige spel in huis te halen.

KEES



SNES
Prijs: ƒ 159,-
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Omega

5⁸



Prachtig en duidelijk beeld, ahum.

DYNAMITE HEADDY

Volgens mij is Headdy een soort krekel, maar dan een met een hele harde kop die tevens zijn sterkste wapen is. Zo is hij altijd voorbereid op een partijtje knokken met een van zijn vele vijanden. Headdy wordt daarom met recht de ultieme Headbanger van het Treasure Theater genoemd.





Headdy zuigt de bonussen op met z'n stofzuigermond.



Locomokipkachelfantje.

KATTEN-MEPPER

Dynamite Headdy is een platformspel en daar ben ik een liefhebber van. De setting is leuk want het speelt zich allemaal af in de theaterwereld. Daar vecht je op verschillende podia tegen de intelligente kat Trouble Bruin en Dark Demon van tovenaar met grootheidswaanzin. Dark Demon heeft zich bijzonder impopulair gemaakt door zijn pogingen alle leden van het Treasure Theater aan zijn wil te onderwerpen. Headdy heeft de moeilijke taak om daar een stokje voor te steken. En als ik zeg moeilijk dan bedoel ik ook moeilijk, want die Trouble Bruin en Dark Demon zijn echt geen doetjes.

KRIMP-KREKEL

In het spel zit na level 1 een oefenlevel waarin je alle moves die Headdy kan maken, kunt oefenen en geloof me, je hebt dat level nodig. Het spel is behoorlijk snel en Headdy is bovendien zeer multi-functioneel. Hij kan namelijk van verschillende hoofden gebruik maken, zoals bijvoorbeeld een hamerhoofd.

Door Headdy tijdens het spelen voor een icoon met een Smile te zetten, verandert hij tijdelijk van hoofd. Het stofzuigerhoofd in de vorm van een kikker waarmee je punten kunt opzuigen, ging er bij mij goed in.

Een grappige optie vond ik dat Headdy zich kan verkleinen. Dan vecht je ook tegen hele kleine vijandjes. Soms krijg je bonus-levels waarbij je bijvoorbeeld ballen in een basket moet koppen, mij te moeilijk maar voor de liefhebber mooi meegenomen. Natuurlijk is er in het theater ook een backstage waar Headdy temidden van zijn vriendjes even op adem kan komen. Een welkome afwisseling na al het gespring en geheadbang.

LICHT IS LEVEN

Headdy's levenskracht wordt aangegeven door een groen spotlight. Zodra dit begint te knipperen is het einde oefening. Maar niet getreurd, je hebt drie levens. Heb je eenmaal door hoe je Headdy moet besturen dan is het headbangen geblazen.

Dynamite Headdy is een spel voor één persoon en dat is eigenlijk wel jammer want het lijkt me juist een heel leuk spel om tegelijkertijd tegen elkaar te spelen. Wat ik ook een gemis vind, is dat je het spel helemaal niet kan saven.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	8°

- ▲ Grappig
- ▲ Oefenlevel
- ▼ Voor één persoon
- ▼ Niet te saven

Een leuk spel en lekker snel. Af en toe ook heel grappig, vooral als je de verschillende hoofden ziet die Headdy kan gebruiken. De muziek is een beetje te veel elektronische hoempapa naar mijn smaak. Zeker in het begin als je nog moet doorkrijgen wat Headdy allemaal kan, leidt dat erg af. Die beroerde spelmuziek zal wel nooit wennen.

LAURA



MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,-
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega

7⁵

Bijna onzichtbare Headdy beukt de minidierentuin naar beneden.

Maar dat levert alleen maar problemen op.

R E V I E W

FLINK

Het eiland Imagica is in gevaar. Wainwright de Wreedaardige heeft maar liefst vier wijzen gevangen genomen en, slecht gehumeurd als hij is, heeft hij hun pure zieltjes naar vier verborgen kristallen gebeamd. Alleen leerling-wijze Flink kan het zaakje nog redden.


Excusez moi, meneer dier.

TOVEREN

Flink moet de vier kristallen vinden, deze verenigen en Wainwright verslaan. Maar dat wordt Flink niet makkelijk gemaakt. Er moet worden gesprongen, gekegeld, gezwommen, geklommen en heel veel gelopen. Onderweg komt Flink de meest uiteenlopende wezens tegen. Boze kabouters en draken proberen hem het leven zuur te maken. Door bovenop ze te springen maak je meestal wel een einde aan hun bestaan en gaat hun toverkracht op jouw over. Deze wordt verzameld in een fles bovenin het scherm. Ook kun je, mits je de juiste ingrediënten hebt gevonden, zelf toverformules maken via het Magische optiescherm. Door gebruik te maken van de toverformules kun je in geheime Imagica-gebieden komen. Er is zelfs een formule om Flink te verkleinen. De toverformules kunnen natuurlijk ook gebruikt worden om vijanden mee te verslaan of om makkelijker door de levels te komen.

TOVER-KRACHT-KISTEN

Het spel kan helaas niet worden gesaved. Daarvoor in de plaats kun je kiezen uit drie of vijf continues. Het is natuurlijk zaak om de vijf continues te kiezen, want zolang Flink niet over voldoende toverkracht beschikt, ben je na een vijandelijk treffen snel uitgespeeld. Tijdens het spelen komt je regelmatig grote kisten tegen. Behalve flessen met toverkracht en toverformules zitten er ook 'scrolls' in, die je vertellen welke moves je kunt maken. Je hoeft dan alleen nog maar even in de handleiding op te zoeken hoe je die doet.

FLINK KEGELEN

Een van de leukste moves die je Flink kan laten maken, is het kegelen. Als je op de kop van een boze kabouter springt, dan kun je hem via de A-knop oppakken en wegsmijten; erg handig als er nog meer vijanden achteraankomen. Flink doet het verder tijdens het spel rustig aan, hij loopt nogal langzaam. Maar als je hem een langer stuk laat lopen, gaat hij op den duur rennen. Als je een level hebt afgerond dan vlieg je naar het volgende. Dit heeft verder niets met het spel te maken maar het is wel een leuke manier om even op adem te komen en je voor te bereiden op wat komen gaat.

Flink is een leuk spel voor degenen onder ons die het eens rustig aan willen doen. Verwacht geen snel platformspel want dan kom je er bekaaid af. Wat een hoop goed maakt, is dat Flink heel wat handige moves tot zijn beschikking heeft. Sommige gedeelten van een level gaan echt heel moeizaam en het enige wat je dan kunt doen, is de vijanden ontwijken en maar hopen dat je niet een van je drie kostbare levens verliest. En zoals gewoonlijk is de muziek weer afschuwelijk en zijn de graphics mooi.

LAURA



RAPPORT

GRAPHICS 8^{3}

GELUID 6^{0}

ORIGINALITEIT 7^{0}

SPEELBAARHEID 7^{0}

+ Leuke moves
+ Niet al te makkelijk
- Flink beweegt wat traag
- Zoals gewoonlijk slappe muziek

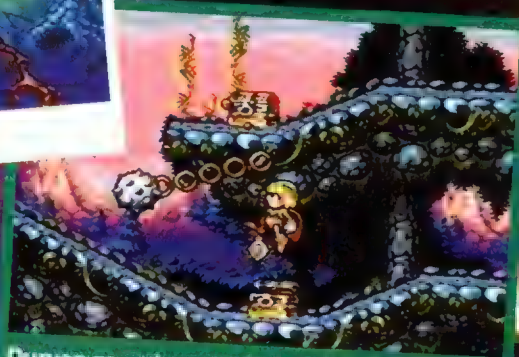
MEGADRIVE
Prijs: f 119,-
Fabrikant: Psychnosis
Distributeur: Columbia Tristar

7

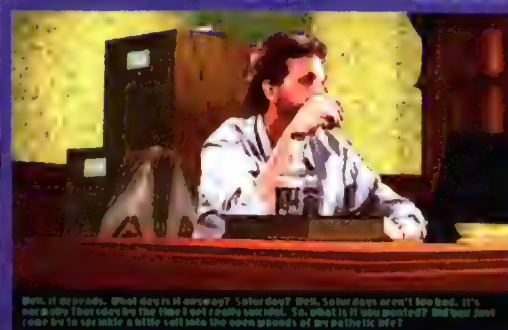

Flinkje, boompje, beestje.


Ik haat slangen.

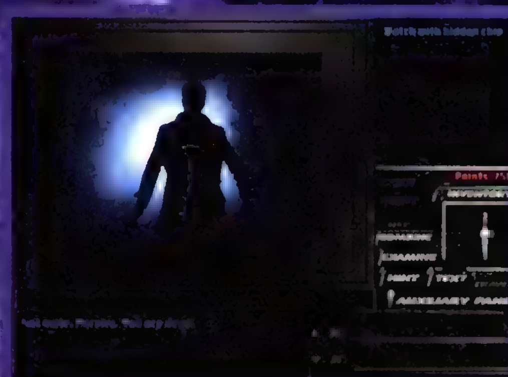

Hoezo snoep verstandig?


Durven zo wel, met zo'n kogel.





Tex verdrinkt z'n zorgen. Proost, jongen.



Foutje!

UNDER A Killing Moon

Toen de mensen van Access Software Incorporated begonnen aan dit spel besloten ze geen rekening te houden met de beperkingen die een CD-ROM normaal gesproken met zich meebrengt. In plaats daarvan probeerden ze het beste van het medium film te combineren met het beste van het medium computerspel. Het resultaat: een detective op maar liefst vier CD-ROM's.

OUDERWETS IN DE TOEKOMST

Tex Murphy is een privé-detective die aan lager wal is geraakt, of beter nog, eigenlijk nooit aan hoger wal is geweest. Tex is een 'Norm' (een normaal mens) die woont in een stad vol mutanten. Onder hen voelt Tex zich prettiger, zegt hij, maar in werkelijkheid heeft hij geen geld om naar een stad voor normale mensen te gaan. Waar die mutanten vandaan komen? Uit de toekomst. Dit verhaal speelt namelijk in 2042, een onbekend aantal jaren na de Derde Wereldoorlog. Tex zelf lijkt eerder uit de jaren dertig van deze eeuw te komen dan uit Old San Francisco, zijn huidige woonplaats.

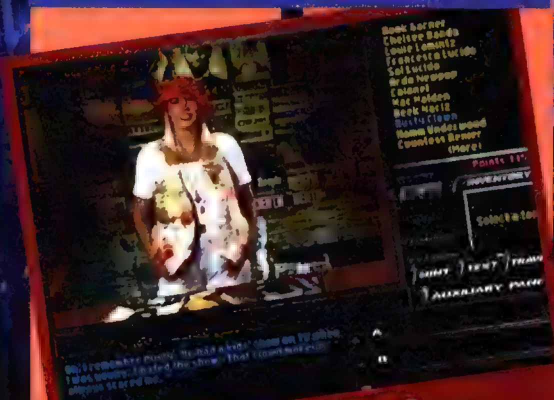
Op een dag krijgt Tex de opdracht om een bijzonder beeldje op te sporen en terug te bezorgen bij de eigenares -tegen een zeer royale vergoeding. Dit is het begin van een serie gebeurtenissen die hem uiteindelijk de ruimte in brengen. Daar moet hij het opnemen tegen een stelletje smeerlappen van de eerste orde, namelijk neo-neo-nazi's die weer eens een poging wagen om van de wereld een hel te maken.



Huh, wat zei je ook al weer?



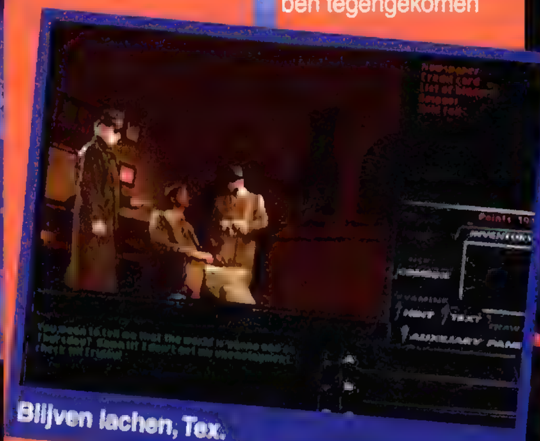
Rusty de Clown's laatste hangplaats.



Zij is ook gemuteerd, maar hoe?

HIGH-TECH GEVRAAGD

Zoals ik al zei in de inleiding hebben de makers van dit spel geprobeerd het beste van film en computergames met elkaar te combineren. Voor gamers betekent dit virtual reality (niet de soort waarvoor je een helm op moet, maar de soort die je gewoon op een monitor kunt bekijken). De VR-engine die Access hiertoe heeft gemaakt, stelt de speler in staat om full-screen te bewegen door een driedimensionale wereld met bijna de kwaliteit van filmbeeld.



Blijven lachen, Tex.

Het resultaat mag er zijn, al neigen de optimale systeemeisen wel naar het belachelijke. Wat dacht je van een Pentium 90, 16 Mb RAM, Triple Speed CD-ROM speler met CD-wisselaar (4 CD's, weet je nog), local bus of PCI SVGA-scherm en een 16-bits geluidskaart? Allemaal zeer mooie spulletjes maar dit hele handeltje gaat bij elkaar zo'n tienduizend gulden in de winkel kosten. Gelukkig draait het geheel ook redelijk op een iets 'minder' systeem, bijvoorbeeld een 486 DX 33 met 8 Mb RAM, een SVGA-kaart, een double speed CD-ROM speler en een gewone Soundblaster. Volgens de handleiding kan je zelfs met nog minder toe, maar dat zou de gameplay wel erg traag en frustrerend maken.

IRRITATIES

Under a Killing Moon heeft een manier van bedienen die ik zelden ben tegengekomen. Eerlijk gezegd vond ik het niet bepaald de beste manier om door een spel te bewegen. Er zijn namelijk twee 'modes', te weten een interactive mode en een movement mode. In de eerste mode kun je dingen oppakken, om je heen kijken, praten met mensen enzo, en in de tweede mode kun je bewegen. Wisselen tussen de twee modes doe je met een tik op de spatiebalk, maar zelfs die eenvoudige handeling gaat na een tijdje behoorlijk irriteren, doordat het toch iedere keer weer een onderbreking van het spelen betekent.

Dit geldt in nog veel sterkere mate voor het wisselen van de CD-ROM's. Zonder CD-wisselaar (wie heeft nou zo'n ding?) moet je zo'n beetje om het kwartier een CD verwisselen. Op die manier kom je nooit goed in het spel te zitten, en vooral in geval van een poging tot virtual reality is dat natuurlijk funest voor de illusie. Daarbij komt dat het bewegen door de virtuele wereld van Tex Murphy onverwacht snel gaat, zo snel eigenlijk dat het bijna niet te doen is om op je gemak een kamer of straat te bekijken.

De enige oplossing was om snel op de spatiebalk te drukken als ik iets in beeld kreeg dat ik nader wilde bekijken. Dan schakelde het spel automatisch over naar de interactive mode. Na nog een tik op de spatiebalk was ik weer terug in movement mode, maar dan begon ik weer vanuit een stilstaande positie. Kortom een omslachtige manier om je doel te bereiken.

CHEAT-PARADIJS

Waarschijnlijk zagen ook de mensen van Access uiteindelijk in dat de bediening van het spel niet helemaal je van het is. Wellicht om die reden zijn er saved games ingebouwd voor elk van de zeven dagen die het avontuur duurt.

Daarnaast kun je, tegen inlevering van een paar punten, tips krijgen die je vlotjes de (niet zo heel moeilijke) puzzels helpen oplossen. Op deze manier kun je het hele spel in een of twee dagen uitspelen, maar dat wordt uiteraard afgeraden.

Op die manier jezelf naar de oplossing cheaten is alleen geschikt voor mensen die eigenlijk niet van games houden, en voor PU-redacteuren die soms geen tijd hebben om op een eerlijke manier een spel uit te spelen.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	6°

- ▲ Prachtige beelden
- ▲ Goed verhaal
- ▼ Omslachtige bediening
- ▼ Belachelijke systeemeisen

PC
Prijs 149,50
Fabrikant: Access Software incorporated
Distributeur: HomeSoft
Systeemeisen: minimaal 386-25, 8 Mb schijfruimte, Single speed CD-ROM speler, SVGA, geluidskaart, muis. Aanbevolen: Pentium PC, 8 Mb schijfruimte, Triple speed CD-ROM speler, 16 Mb RAM, local bus/PCI SVGA, 16-bits geluidskaart.

7⁵

Inderdaad hebben de makers van dit spel het beste van film en computergames met elkaar weten te combineren. De beelden zijn prachtig, het geluid klinkt fantastisch en het verhaal zit goed in elkaar. Helaas wordt dit alles voor een groot deel bedorven door de omslachtige bediening en door de waanzinnige systeemeisen. Vooral geschikt dus voor rijke gamers met veel geduld.

BEN



REVIEW

OBITUS

Een rijke dode koning, vier koppige prinsen, vier edelstenen en een lijdend land vormen de achtergrond van dit SNES-adventure. Ouwe koek dus, of zouden ze er een originele draai aan hebben gegeven?

RAPPORT

GRAPHICS	6⁰
GELUID	6⁰
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	6⁵

▲ Je kunt het saven

▼ Saai verhaal

▼ Slappe tegenstanders

SNES
Prijs: ƒ 189,-
Fabrikant: Bullet-Proof Software
Distributeur: Omega

5⁹

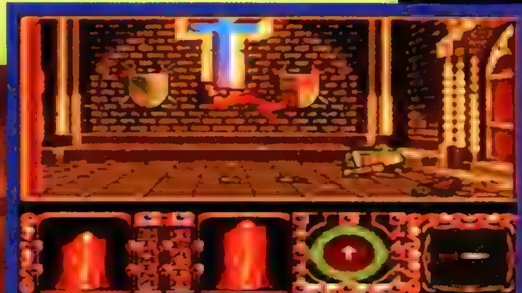
Weer een variatie op een verhaal dat we allemaal al kennen en allemaal al meerdere keren hebben gespeeld. Deze keer wordt het verhaal van King Arthur om zeep geholpen. Kortom: als je dit koopt, moet je niet verbaasd zijn als je daar later spijt van krijgt.

LAURA





Een levend lijk.



Een dood lijk.



Ik ga op reis en ik neem mee...



De vijand.

WAAR BEN IK?

Zoek de edelstenen, versla de bad guys en vind de goodies die je helpen om je doel te bereiken en het land weer één te maken, dat is het devies. Gaan wij ons in het zweet werken om dit in hogere sferen gelegen doel te bereiken? Laten we het maar weer eens proberen.

Het spel begint in een bos waar je allerlei vijandige ridders moet verslaan. Het eerste-persoon perspectief van waaruit je dit doet, is volgens mij driedimensionaal bedoeld maar stel je daar niet te veel van voor; het ziet het er allemaal een beetje klungelig uit.

De ridders in het bos zijn trouwens de mannen van één van de vier koppige prinsen waar het land mee is opgescheept. Slim zijn die ridders niet, want in plaats van je bijvoorbeeld vanuit een hinderlaag te overvallen, trekken zij met veel geroep nadrukkelijk je aandacht. Ze zijn makkelijk te verslaan, met een pijl en boog of een dolk prik je ze meestal in één keer lek. Een beetje zielig is dat wel want deze mannen kunnen niet goed lopen. In plaats van te bewegen met de soepele en krachtige tred die je van de mannen van een prins mag verwachten, schuiven ze hortend en stotend naar voren. Ook ik lijk aan dit verschijnsel te lijden; elke keer als ik om me heen kijk, denk ik even dat de beeldbuis naar z'n mallemoer is.

DRAKEHURST

Via de bossen en een paar mijnen kom ik eindelijk in het Drakehurst kasteel terecht. Daar heb ik op zitten te wachten, want nu zie ik mezelf lopen in sideview en weet ik eindelijk hoe ik er ongeveer uitzie. Het lopen gaat nu ook een stuk beter (doet me zelfs denken aan de Prince of Persia) en zelfs springen behoort nu tot de mogelijkheden. Dat klinkt misschien weinig indrukwekkend, maar als je een tijd lang door de Obitus bossen hebt geschoven is het echt een hele verbetering.

SAVE MIJ A.U.B.

Hoewel het Obitus volk natuurlijk zo snel mogelijk uit zijn lijden verlost wil worden, hoef je niet als een gek in één ruk het spel uit te spelen. Dit is voor de verandering namelijk weer eens een spel dat je kunt saven. Wel zo handig als je eindelijk uit dat klerebos bent, want daar wil niemand die bij z'n volle verstand is, een tweede keer doorheen dwalen.



No pets allowed.

PREHISTORIK MAN

Alweer een spel op de GameBoy om de knokkels kramp te bezorgen en de ogen scheel te trekken. Met prehistorische monsters die zo eigenaardig zijn dat je ze in geen enkel historisch museum zult kunnen vinden. Klinkt het bekend?



Groot gemeen en naar, maar wel een watje.



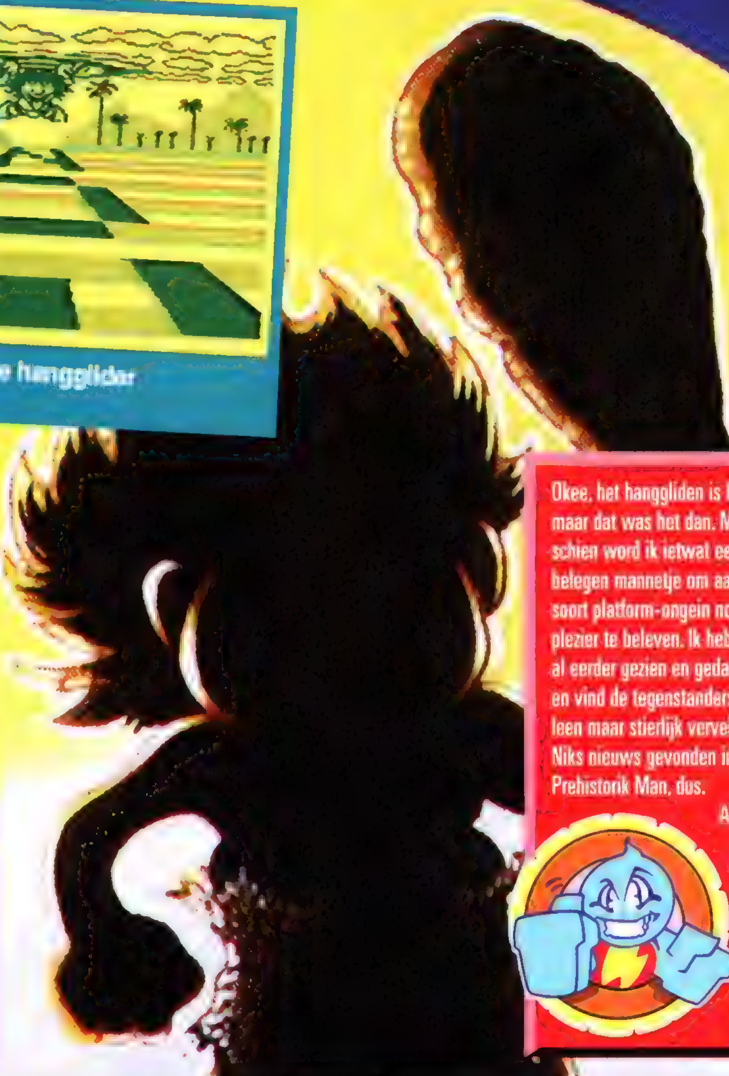
Voor het vuur werd de hangglider uitgevonden.

GRUWELIJK

De hoofdrol in deze prehistorische platformer wordt gespeeld door een kwiek mannetje uit de oudheid die Sam heet. Hij heeft honger, net zoals ongeveer alle wezens die zijn pad kruisen. Alhoewel alles en iedereen elkaar volkomen uitgehongerd te lijf gaat, vallen er in de jacht eigenlijk alleen maar vegetarische produkten te scoren. Tien levels lang tuimelt Sam van platform naar eindbaas, om uiteindelijk bij de Jeroboam Baoboab Racinus te eindigen. Het gruwelijkste beest uit de oudheid dat zelfs als skelet de wetenschappers nog opvreet.

GESPUIS

Ongenadig vervelend wordt Sam van voren, boven, van achteren, ja zelfs van onderen belaagd door het vooroorlogse gespuis. En ze blijven voortdurend onuitroeibaar weer opduiken. Gelukkig is Sam een eerste aanzet tot menselijke intelligentie en heeft hij een hangglider uitgevonden waarmee onoverkomelijke hoogten bereikt worden. En hij is vredelievend (dan wel dom) want heeft er geen machinegeweer bijgemonteerd.



Okee, het hanggliden is leuk maar dat was het dan. Misschien word ik ietwat een te belegen mannetje om aan dit soort platform-ongein nog plezier te beleven. Ik heb het al eerder gezien en gedaan en vind de tegenstanders alleen maar stierlijk vervelend. Niks nieuws gevonden in Prehistorik Man, dus.

ADAM



RAPPORT

GRAPHICS	7^{0}
GELUID	8^{4}
ORIGINALITEIT	4^{0}
SPEELBAARHEID	6^{0}

 Leuke deuntjes

 Please, wat nieuws

 Mij te irritant

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,95
Fabrikant: Titus
Distributeur: Baltimore

6^{4}

INDIANA JONES
Raiders Of The Lost Ark

Zouden de bedenkers van nieuwe games een beetje inspiratieloos worden? Je zou het haast gaan denken bij een spel als Raiders Of The Lost Ark. Het spel is gebaseerd op de film die jaren geleden in première ging en inmiddels ligt te verstoffen in de archieven van Hollywood en in de videotheken. Toch brengt Virgin de belegen avonturen van Mr. Jones op de markt. Hmm...


Eén, twee, drie... hoek!


Take that, you punk!

UIT DE PICTURE
Misschien zijn alle echte creatievelingen op dit moment wel bezig met de ontwikkeling van games voor de nieuwe generatie spelcomputers zoals de PS-X van Sony, de Saturn van Sega en Project Reality van Nintendo. En zijn degenen die nog spelletjes voor NES, SNES en MegaDrive aan het bedenken zijn, verplicht of vrijwillig, bezig met het afbouwen van hun carrière. Wie zal het zeggen? Feit blijft echter dat Indiana Jones al geruime tijd ontzettend uit de picture is. Wil een spel over zijn avonturen nog een beetje aanslaan, dan moet het wel van ongelooflijke topklasse zijn.

YOUNG INDIANA SHIT
In de PU van juni 1994 stond een recensie van Bjørn over The Young Indiana Jones. Bjørn gaf dit spel een vette 2,5 vooral omdat de besturing van Indiana nogal te wensen overliet. Daarnaast vond hij de graphics en het geluid maar een mager vijfje waard. "Om spastisch van te worden", schreef hij er als laatste kreet nog onder. Dat belooft wat voor Raiders Of The Lost Ark, dacht ik nog. Als de Indiana Jones reeks maar geen cyclus is van games die door ranzige derderangs puistige ontwerpers in opleiding ontwikkeld zijn. Laten we maar eens gaan kijken.

ZUID-AMERIKA
Indiana Jones is, zoals jullie inmiddels wel weten, een gerespecteerd archeoloog en werkzaam voor verschillende musea. Maar in plaats van te vergrijzen achter zijn bureau, trekt hij regelmatig naar oerwouden en woestijnen om op zoek te gaan naar verdwenen culturen en bijbehorende schatten. Ook nu weer.
Indiana Jones And The Raiders Of The Lost Ark begint in Zuid-Amerika waar Indiana in een donkere smerige grot op zoek gaat naar een oud Indiaans afgodsbeeldje. De grot is vergeven van spinnen, booby-traps en vijandige indianen, maar die worden vermorzeld door een paar rake klappen met zijn zweep. Uiteindelijk krijgt hij het kostbare beeldje in handen en vliegt er, trots en voldaan, mee terug naar het museum in de V.S.

NAZI'S
Nog nagenietend van zijn succesvolle trip, krijgt Indy te horen dat de Nazi's (dit verhaal speelt ten tijde van W.O.II) op zoek zijn naar de verloren Ark. Zij willen met de enorme krachten die de Ark schijnt te hebben, de oorlog in hun voordeel beslissen. Dit stuit natuurlijk tegen de borst van de rechtgeaarde Indiana en zijn Amerikaanse vrienden. Jones krijgt dan ook de opdracht om de Ark te vinden en veilig te stellen voordat de Nazi's er ook maar aan kunnen ruiken. De Amerikaanse inlichtingendienst is er inmiddels achter gekomen dat de Duitsers geholpen worden door de beroemde archeoloog René Belloq, een oude bekende van Indiana, en zij vermoeden dat de Ark bij Tanis, een stad bij Cairo, te vinden is.

MARION IN NEPAL
De volgende stap voor Indiana is op zoek te gaan naar iemand die alles weet van de Ark. Marion Ravenwood is de eerste naam die bij


Lekker slingeren in de sneeuw.


Waar fruitstalletjes al niet goed voor zijn.


Voorzichtig van achteren besluipen.


Die Indiaan is nog aardig vitaal.

hem opkomt. Zij is een autoriteit op het gebied van de Ark. Het enige nadeel is dat haar vader ook al de kant van de Nazi's heeft gekozen, maar hij moet het erop wagen. Op naar het Himalaya gebergte in Nepal waar Marion zich heeft teruggetrokken om een afgezonderd bestaan te leiden, ver van de Nazi's, ver van de oorlog.
In Nepal aangekomen wacht Indiana een meer dan koele ontvangst. Jones wordt aangevlogen door hondsdolle wolven en agressieve kraaien die niet zouden misstaan in een film van Hitchcock. Maar na lange omzwervingen en 'man to man' gevechten bereikt Indiana het hutje van Marion. De Nazi's hebben echter lucht gekregen van de Amerikaanse plannen en houden haar gevangen. Daarnaast hebben zij ook nog eens haar chaletje in de fik gestoken: een situatie waar Indiana wel raad mee weet. Hij blijft het vuur voor en rent en springt met katachtige bewegingen naar de zolder. Daar staat hij oog in oog met de verlopen Nazi Heinrich die, met een 'schnaps' in de ene hand en een braadworst in de ander, Indiana probeert tegen te houden. Dan haalt Jones zijn zweep te voorschijn en splijt met een welgemikte haal de Duitser doormidden. "Marion, here I come..!"

CAIRO

Het enige dat Indiana van Marion krijgt, is een medaillon met inscripties waar uit op te maken is waar de Ark duizenden jaren geleden werd verborgen. Marion vertelt nog dat ergens in Cairo een man te vinden is die de inscripties voor Indiana kan ontcijferen. Op weg naar Cairo dan maar. We komen zo in ieder geval dicht bij de plaats waar de Nazi's aan het graven zijn...
In Cairo aangekomen wordt Indiana meteen aangevallen door een paar Egyptische soldaten. Zijn het Nazi sympathisanten of zijn het fundamentalisten die niet van toeristen houden? Wat maakt het uit, ze krijgen sowieso de 'zweep-treatment': kashwip!!!
En nu op zoek naar die vent die kan vertellen waar de Ark ligt, voordat die Nazi's ermee vandoor gaan.


De beruchte rollende steen.


Megaspinneweb maakt Jones niet bang.


Shit, het wordt me hier iets te heet onder de voeten.

RAPPORT

- GRAPHICS 7^5
- GELUID 7^3
- ORIGINALITEIT 5^1
- SPEELBAARHEID 7^0

▲ Lekker zweepje

▼ Simplistisch

▼ Late release

▼ Huur de video maar

SNES
Prijs f 159,-
Fabrikant: Virgin
Distributeur: Atoll



Indiana Jones And The Raiders Of The Lost Ark voor de SNES komt wat mij betreft beter uit de verf dan de MegaDrive versie van Young Indiana, ook al is het principe van het spel hetzelfde. De besturing van Indiana is soepel en het is geinig om met de zweep flink om je heen te slaan. Maar een hoogwaardig spel is het allerminst. Het onderwerp is achterhaald en deze Indiana Jones is gewoon één van de vele platformspellen op een verzadigde markt.

THOMAS



INFERNO

Van de makers van de TFX flightsim komt Inferno, een combinatie van een space-adventure en een shoot'm up. Het klinkt veelbelovend: 'een nieuw type 3D-aktie, revolutionaire gameplay, een virtuele cockpit.' Nieuwsgierig trok ik er op uit om de mensheid te verdedigen tegen een horde foeilelijke aliens.



Nu de B nog.

STRIP-HANDLEIDING

Inferno begint met een stripverhaal over de strijd tussen de aliens en de mensen. De strip wordt afgewisseld met uitleg over het spel, je ruimteschip en de bediening ervan; een originele manier om een handleiding te maken. Maar belangrijker is hoe het ruimteschip vliegt. Direct na het opstijgen hoor ik een akelig geluid dat klinkt als een stuk metaal in een langzaam draaiende centrifuge. Het blijkt het geluid van de motor te zijn, een geluid dat tijdens het spelen niet aan of uit kan worden gezet. In de ruimte blijkt de besturing zo gevoelig te zijn dat ik moet sturen door zachte tikjes tegen de (Gravis) joystick te geven. Zodra ik de joystick meer dan 2 cm laat uitslaan, verandert het ruimteschip radicaal van richting. Iets meer speling had hierbij echt niet gek geweest!



Is dat lelijk of is dat lelijk?



Je kan wel met ze lachen.

SPATIE-VUUR

In de verte nadert een ander ruimteschip. Vriend of vijand; dat maakt me nu even niets uit. Een druk op de vuurknop en ... m'n snelheid neemt toe. Verward pak ik de handleiding erbij en merk dat ik moet vuren met de spatiebalk. Erg handig, maar niet heus.

Een fraaie mogelijkheid van Inferno is dat je het ruimteschip werkelijk vanuit elk camerastandpunt kunt bekijken en ook op die manier kunt vliegen. Alleen jammer van deze 'virtuele cockpit' is dat het schip er van veel kanten helemaal niet als een ruimteschip uitziet, maar als een oranje ovaal die recht voor zich uit schiet en die in pursuit-mode het zicht op het doel vooral belemmert.

FILM NA DE DOOD

Een planeet in het vizier. Ik merk dat ik meteen naar het planeetoppervlak kan vliegen om daar nog wat aliens af te knallen en militaire installaties te beschermen. Als ik er genoeg van heb, richt ik de neus van m'n schip recht omhoog en kan ik na een tochtje door de dampkring weer terug de ruimte in komen; een bijzonder aardige mogelijkheid. Alleen jammer dat ook op de planeten de besturing veel te gevoelig is.

Al deze uitweidingen hebben inmiddels tot gevolg dat ik dodelijk wordt geraakt. Ik sterf, maar wordt onmiddellijk geregenereerd en krijg een mooi filmpje te zien over wat er ondertussen bij de mensen en bij de aliens gebeurt. De aliens spreken overigens authentiek alien; onverstaanbaar, maar het klinkt goed en is (Engels) ondertiteld.



Zo mag ik het horen.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	7⁰

- ▲ Talloze camerastandpunten
- ▲ Automatische piloot
- ▼ Te gevoelige besturing
- ▼ Standaard verhaal

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 139,50
Systeemvereisten: 386-33, 4 Mb RAM, 8 Mb schijfruimte, joystick en geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Ocean
Distributeur: HomeSoft

7

Een gelikte space sim die uiteindelijk sterk aan X-Wing doet denken. En o ja, die revolutionaire gameplay, die komt erop neer dat je zelf beslist in welke volgorde je de planeten gaat verdedigen. Al met al een space sim die niet echt bijzonder is, maar ook zeker niet slecht.

BEN



ARMORED FIST

Ongeveer een jaar geleden kondigde Nova Logic aan dat Armored Fist bijna klaar was en ieder moment in de winkels verwacht kon worden. Blijkbaar had deze tanksim nogal wat last van bugs, want nu pas is het produkt daadwerkelijk verkrijgbaar. Daarom verder geen getreuzel, maar instappen en wegtanken.

Nee, zo mooi ziet het spel er niet uit.



Russische infanterie: de BMP 2.



Russische T-80 op Cyprus.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁰

▲ Voxel Space landschappen

▲ Ingebouwde editor / Vrij eenvoudige bediening

▼ Op korte afstand onherkenbare tanks

▼ Toch weer Russen versus Amerikanen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95
Systeemvereisten: 386-25 PC, 512 Kb RAM, 2,5 Mb XMS, 1 Mb schijfruimte, muis.
Fabrikant: Nova Logic
Distributeur: HomeSoft

7⁵

Behalve kant-en-klare missies [illegible] heeft Armored Fist ook een niet al te ingewikkelde ingebouwde editor waarmee je zelf allerlei tankslagscenario's kunt maken en bewaren. Prachtig spel [illegible] historische tankslagen [illegible] in taktiek en strategie.

[illegible]



MOOI OP AFSTAND

De graphics van Armored Fist zijn net als het vorige oorlogspel van Nova Logic, Comanche, gebaseerd op wat de fabrikant 'Voxel Space technologie' noemt. Hiermee zijn de spellenmakers in staat om adembenemend mooie landschappen te maken, als je er tenminste van een afstand naar kijkt. Van dichtbij zijn Voxel Space-landschappen en -voorwerpen helaas nog meer gebitmapped (of is het gevoxeld?) dan de meeste andere games. Dit heeft onder meer tot gevolg dat een tank van heel dichtbij echt niet meer als een tank te herkennen is.
Dit euvel is echter slim opgelost met behulp van de gameplay; je rijdt in een tank en het is de bedoeling vijandelijke tanks te vernietigen. Zoals gebruikelijk bij dit soort gevechten kun je dat het veiligste van een afstand proberen. Geen noodzaak dus om dichtbij de tegenstander te komen, tenzij je munitie opraakt. In dat geval kun je nog een heel eind komen door de tegenstanders te rammen, tenminste als je ze van dichtbij nog herkent.

WRAAK

Een aardig detail is dat de strijdperken van Armored Fist niet uitsluitend door tanks worden bevolkt. In de lucht kun je namelijk onder meer de Comanche gevechtshelikopter zien meedoen aan de strijd. Kun je eindelijk wraak nemen voor al die keren dat die helikopters in Comanche zo moeiteloos een complete tankbrigade uitroeiden.
Als je eenmaal in een tank hebt plaatsgenomen, kom je er al snel achter dat het vrijwel niet te doen is om de vijand alleen op zicht op te sporen en te vernietigen; hoewel er veel verschillende strijdtonelen zijn, variërend van een Arabische woestijn tot een Siberische ijsvlakte, lijkt binnen een landschap alles op elkaar. Als je de tegenstander of je eigen bataljon bent kwijtgeraakt, zul je moeten overschakelen naar het schematische bovenaanzicht. Dan weet je tenminste in welke richting je ongeveer moet rijden, want hoewel alle tanks een radar aan boord hebben, is het door de beperkte afmetingen van je radarscherm ondoenlijk de radarinformatie op een juiste manier te interpreteren. Nog een prijs die je betaalt voor de realistische gameplay (of dacht je echt dat een tankslag lijkt op een arcade-spel?)

MACINTOSH PERFORMA 630 multimedia computer

De Macintosh Performa 630 is een kant en klare multimedia-computer compleet met ingebouwde TV, Teletekst, CD-ROM, afstandsbediening en een videokaart voor het opnemen van filmpjes. Trek hem uit de doos, zet hem op tafel en je kunt aan de slag.

De systeemsoftware en enkele bijbehorende videoprogramma's zijn reeds in de Performa 630 geïnstalleerd. Geen enge instellingen. Nee, gewoon videorecorder achter inpluggen, video opstarten, één klik met de muis en de Mac vereeuwigt de video of zet je console game om in een digitaal QuickTime filmpje. Met de afstandsbediening zap je van kanaal naar kanaal. Een CD-ROM in de lade en je speelt je favoriete spel of luistert naar de Stones (ja, ik ben een ouwe zak!).

UITBREIDINGEN

Maar wat schuilt er onder de motorkap van deze machine? Een Motorola 68040LC, 33 Mhz chip, 8 MB RAM en een 240 MB harde schijf zorgen voor pit. Een jaar geleden was een dergelijke krachtige Macintosh nog alleen weggelegd voor ontwerp professionals. Spelletjes spelen is dus helemaal geen probleem. Bovendien hoef je ook niet bang te zijn dat je volgend jaar al weer achterloopt. Apple heeft een PowerPC uitbreidingskaart aangekondigd. Apple ontwikkelde deze machine met het idee de gebruiker zelf te laten bepalen wat ze er mee willen. Je kunt de 630 dus ook kaal kopen. Uiteraard is het dan slechts een gewone Mac. De meeste kopers zullen echter een aantal van de vier LC uitbreidingssleuven vullen met een speciale kaart. De TV-kaart met ingebouwde Teletekst kost ruim driehonderd gulden, de video'in'kaart iets meer dan vijfhonderd piek en als het meezit, kun je rond kerst een MPEG kaart installeren voor nog geen vijfhonderd gulden.

SIMPEL

Hoe werkt het in de praktijk? Helemaal te gek. TV en video is werkelijk net zo makkelijk als op een echte TV. Onder het appelmenu klik je op Apple Videospeler en voilà, een kwart scherm wordt gevuld met een TV venster. Een druk op de afstandsbediening en het hele scherm wordt gevuld.
Wil je gewoon doorwerken in een tekstverwerker, dan maak je het TV venster gewoon een stuk kleiner zodat het scherm naast de tekstverwerker speelt.
Het mooist aan deze Mac is het opnemen van video. Ik sloot bijvoorbeeld een MegaDrive aan op de Mac, speelde vervolgens Jurassic Park, Rampage Edition en drukte op de opneem knop. En ja hoor. Even later had ik een digitaal filmpje van het eerste level. Zonder hapering flitst het filmpje over het scherm.

KRITIEK

Daarbij moet ik wel zeggen dat deze filmpjes niet groter kunnen dan een kwart van het scherm. Maak je ze groter dan begint de boel te haperen. Nu ik toch bezig ben met klagen. De 630 heeft slechts een 8 bits geluidskaart ingebouwd. Het geluid is dan ook zo, zo. Ik snap niet waarom Apple in een multimedia machine het geluid zo beperkt. De afstandsbediening is trouwens ook niet alles. Je kunt een CD wel ejecten maar niet andersom. Belachelijk. Bovendien zit het knopje van de CD lade op een onmogelijke plaats, namelijk onder de lade. Je kunt er bij een open lade nauwelijks bij.
Om de machine compleet te maken, kun je de 14 inch Apple AV monitor





WING

Joysticks, joysticks en nog eens joysticks. Op de PU redactie worden we overspoeld met het nieuwste speelgoed. Warmlopen doen we dan ook zelden. Behalve toen de Logitech's WingMan op onze burelen verscheen. Geen wonder want zodra je de WingMan uit de doos haalt, voel je meteen dat dit de joystick is waar je als gamer op zat te wachten.

De WingMan is eenvoudig, degelijk en ligt perfect in de hand. De voet van de stick is



erbij kopen. Deze monitor heeft ingebouwde speakers en volume knoppen etc. Een mooie monitor maar voor veertienhonderd ballen een tikje duur. Als je het geld toch hebt, kun je beter voor iets meer een 17 inch kopen waardoor je veel meer schermoppervlak krijgt. Voor speakers kan je in dat geval je stereo gebruiken.

PROBLEEMLOOS

Op een paar schoonheidsfoutjes na is de Performa 630 de ultieme multimedia computer. Waarom? Omdat alle onderdelen en uitbreidingskaarten speciaal voor deze machine zijn ontwikkeld. Het werkt gewoon zonder problemen en zonder gecompliceerde instellingen. Jammer alleen dat een radio ontbreekt.
Met ingebouwde TV en video in kaart plus CD-ROM ben je wel een dikke 4000 piek kwijt. Dus de 630 is niet voor iedereen weggelegd.

■ **Fabrikant:** Apple
Prijs: *f* 3999,- (meest complete configuratie)
Leverancier: Apple, Bunnik, 03405-93900

MAN joystick

groot en zwaar. Dat is belangrijk want als je in het heetst van de strijd flink aan de knuppel rukt, blijft de joystick op tafel staan. Software ontbreekt en op de joystick zitten alleen de meest essentiële knoppen: vuren, gasgeven en trim. Meer heb je eigenlijk ook niet nodig.
De knoppen voelen gedefinieerd aan. De naar je hand vormgegeven knuppel heeft onderaan een grote, ronde flens waar je je handpalm lekker op kan laten rusten. De uitslag van de stick is zeer ruim waardoor je tijdens een vlucht nauwkeurig kan sturen. De uitslag voelt bovendien zeer soepeltjes aan alsof de knuppel in kogellagers is opgehangen. Ik merkte tijdens het simmen dat het vliegen door deze stick een veel aangenamere ervaring werd. Minpuntje is dat de weerstand van de knuppel naar mijn smaak ietwat te licht is. Je kunt dit helaas niet instellen. Desalniettemin moet ik hem hebben!

■ **Fabrikant:** Logitech
Prijs: *f* 79,-
Leverancier: Logitech, Maarssen, 03465-66644

GRAVIS ULTRA SOUND MAX Geluidskaart

In eerste instantie viel de installatie van de Gravis Ultra Sound Max geluidskaart tegen. Het kabeltje om de CD-ROM kaart met de Max te verbinden bleek te kort en de bijgeleverde software eiste 11 Megabytes schijfruimte op. Nog namopperend dat ze best een installatiefloppie hadden kunnen maken die alleen de hoogstnodige bestanden installeert, kwam de volgende verrassing: allerlei ini-bestanden in Windows zouden veranderd worden. Die zouden ook automatisch geback-upped worden, maar er werd niet vermeld onder welke naam dit zou gebeuren. Dat werd na afloop een hele zoektocht om de oude Windows-instellingen weer terug te krijgen. Minpuntje!

ECHTE INSTRUMENTEN

Nadat we klaar waren met de installatie was het leed echter snel vergeten. De kaart klonk namelijk fantastisch. Games-muziek kreeg audio CD-kwaliteit en de geluidseffecten waren net echt. Hoe dat kan? De Gravis Ultra Sound Max is een 16-bits geluidskaart die gebruik maakt van 'Wave table synthesis' in plaats van FM synthesis, wat door de meeste kaarten wordt gebruikt. Wave table synthesis betekent dat er opnames van echte muziekinstrumenten worden gebruikt in plaats van digitale imitaties van muziekinstrumenten. Het resultaat is dat muziek werkelijk audio CD-kwaliteit krijgt. Het verschil hoor je onmiddellijk; klonk de muziek bij bijvoorbeeld Doom met de Soundblaster (Pro) een beetje lullig, met de Ultra Sound hoor je meteen dat de muziek oorspronkelijk door echte musici met echte muziekinstrumenten is gemaakt. Een verschil van dag en nacht!

3D GELUID

Nog een indrukwekkende mogelijkheid van deze kaart: 3D geluid. Daarbij lijkt het alsof het geluid niet meer uit de koptelefoon komt (voorlopig werkt het alleen met zo'n ding), maar uit alle hoeken van de kamer. Iemand die komt aanlopen, hoor je dan echt in de verte aankomen. Zeer indrukwekkend, maar pas echt leuk als Gravis deze 3D geluidseffecten ook uit onze luidsprekers weet te toveren en als voldoende games 3D geluid ondersteunen.
Al met al is de Ultra Sound Max een van de betere geluidskaarten. Het geluid klinkt werkelijk fantastisch en er zijn zoveel mogelijkheden dat het menig gamer zal gaan duizelen. Dat laatste is misschien het grootste nadeel van deze kaart: je krijgt veel meer dan je voor het spelen van een goed klinkend spel nodig hebt.



■ **Fabrikant:** Gravis
Prijs: *f* 449,-
Leverancier: GW-Trading, De Bilt, 030-200904

DREA

Iedereen die adventures of mysteries speelt, heeft weleens de opdracht gekregen om een moordenaar op te sporen en achter slot en grendel te zetten. Seriemoordenaars zijn in gamesland veel zeldzamer. Alleen in Police Quest - Open Season kun je bij mijn weten als inspecteur van politie op zoek gaan naar zo'n figuur. In DreamWeb zijn de rollen omgedraaid: jij moet op zoek gaan naar slachtoffers.

BANG VOOR DE KERSTMAN

Ryan is gek. Althans, soms denkt hij dat hij krankzinnig is geworden, vooral als hij zijn dagboek leest -dat hij 'Diary of a (Mad) Man' heeft genoemd- en daarin passages tegenkomt die hem vreselijk bang maken, bang om wat hij misschien op zijn geweten heeft.
Regelmatig heeft Ryan last van blackouts, en als hij daaruit ontwaakt hoort hij steevast op het nieuws dat de 'Dealer' weer een wrede en zinloze moord heeft gepleegd. Ryan herinnert zich nooit wat er gebeurt tijdens een black-out, hij weet alleen dat hij erg moe wakker wordt. Zijn dromen herinnert Ryan zich wel. Ryan is bang voor zijn dromen, bang ook om te gaan slapen. Want als hij dat doet krijgt hij bezoek van de Kerstman, een vent met een rode jas en een bebloede baard die hem dingen opdraagt die hij helemaal niet wil doen. Toch gehoorzaamt Ryan hem, want hij is nog banger voor de Kerstman dan voor de dingen die hij van hem moet doen. Veel langer kan Ryan deze situatie niet verdragen. Anders zal hij echt gek worden. Het spel begint.

NACHT-ONRUST

De slaapkamer van Eden, Ryan's vriendin. Van bovenaf zie je hoe Ryan ontwaakt en besluit een einde te maken aan de dromen die hem nu al zo lang kwellen. Daar is maar een oplossing voor: Ryan moet zeven mensen vermoorden. De Waker over het DroomWeb heeft hem duidelijk gemaakt dat hij alleen op die manier zichzelf, en het universum kan redden.
Het DroomWeb is het gedeelte van het universum waar de werkelijke macht over leven en dood ligt. Al langer dan mensen-



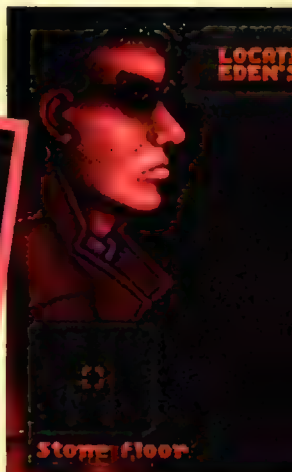
Realistisch detail.



Twee lijfwachten neer, één baas te gaan.



Schoenenrovers slaan toe.



Sssst, ze slaapt nog.

RAPPORT

GRAPHICS	8.0
GELUID	7.5
ORIGINALITEIT	9.0
SPEELBAARHEID	9.0

- ▲ Zeer goed verhaal
- ▲ Eenvoudige bediening
- ▼ Veel herhaling van antwoorden
- ▼ Muziek kan niet uit

PC CD-ROM
Prijs: f 99,-
Systeemvereisten: 386 PC. 2 Mb schijfruimte (CD-ROM versie), 20 Mb schijfruimte (floppie versie), 4 Mb RAM, muis. Geluidskaart en double-speed CD-ROM speler aanbevolen.
Fabrikant: Creative Reality
Distributeur: Homesoft

8.5

ALS BESTE GETEST — Power Premium — POWER UNLIMITED

[illegible]



AMWEB

heugenis waken zeven dromers over dit Web. Het Kwaad is er echter in geslaagd om de zeven dromers te vervangen door Slechte Mensen. Wanneer zij hun krachten bundelen, zal de wereld ophouden te bestaan.
Ryan is de uitverkorene die de opdracht krijgt deze slechte mensen te doden en aan hun macht een einde te maken. Probleempje: hij kent alleen hun namen. De speler moet voor de rest zorgen: informatie over de verblijfplaatsen, wapens, geld, codes om deuren te openen en wachtwoorden om toegang te krijgen tot diverse computerbestanden.

NUTTELOZE VOORWERPEN

Begint het al weer een beetje op een standaard adventure te lijken? Nou, niet dus.

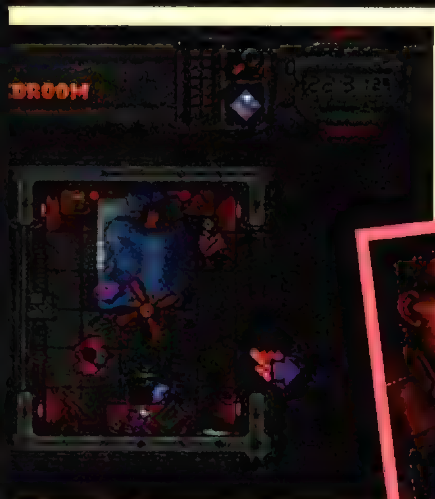
Hoewel ook de wereld van Ryan bezaaid ligt met allerlei voorwerpen die je kunt oppakken om in je inventory te stoppen, zitten er telkens maar een paar voorwerpen bij die je ook werkelijk nodig hebt. Het aardige hierbij is dat het om voorwerpen gaat die je ook in werkelijkheid zou meenemen: portemonnee, sleutels, aansteker, vuurwapen, van die dingen. Het is ook mogelijk om bijvoorbeeld appels, een tandenborstel of lege kopjes en flessen mee te sjouwen, maar dat heeft voor het spel zelf verder geen enkele zin.
Niet alleen de voorwerpenkeuze, maar ook de manier waarop je je spulletjes moet gebruiken, is net zo logisch of onlogisch als in de werkelijke wereld. Een lift bedien je met een knop, betalen doe je met een creditcard, openbare toiletten stinken, afspraken moet je nakomen en lijfwachten breng je om met een bijl of een vuurwapen. Ja, ook wat geweld en wreedheid betreft is dit spel behoorlijk realistisch.

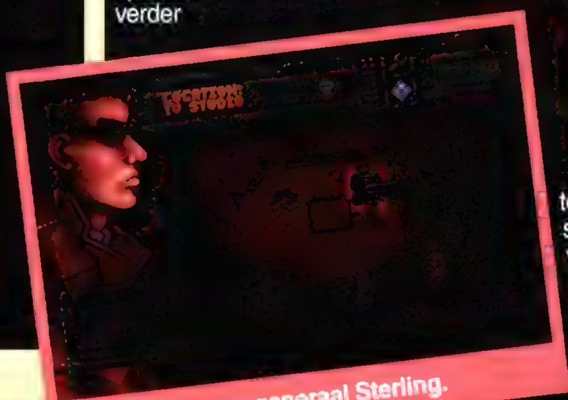
BAAS VAN BOVENAF

Alle ruimtes en alle gebeurtenissen in het spel zie je van bovenaf. Aanvankelijk lijkt het alsof het aktiescherm wel wat erg klein is, maar al snel is dat absoluut niet storend meer, omdat de bediening bijna vanzelfsprekend is, en omdat het verhaal van het spel zo ontzettend spannend is.
Ja, dat kan allemaal wel zo wezen, maar wat zijn de minpunten, hoor ik je al brommen. Het grootste nadeel van DreamWeb vond ik de herhaling, iets wat wel vaker voorkomt bij adventures; je spreekt iemand aan, je krijgt antwoord, je spreekt hem of haar opnieuw aan, je krijgt een afwijzend antwoord ('Hee, ik heb je toch al verteld wat je moet doen!') en vervolgens krijg je iedere keer dat je het opnieuw probeert hetzelfde antwoord. Ik begrijp dat het ondoenlijk is in een spel iedere keer een ander antwoord of een andere reactie te krijgen, maar jammer blijft het wel. Tweede minpuntje: elk voorwerp dat je oppakt moet je eerst onderzoeken ('Examine') voordat je het kunt gebruiken, om het even of je dat voorwerp kent of niet. Derde en laatste minpuntje: een deel van je informatie verkrijg je door een cartridge in een interface te plaatsen en vervolgens in te loggen op Het Net. De bediening van dit Net is zo gebruikersonvriendelijk dat hiermee vergeleken zelfs MS-DOS (!) een bijzonder aantrekkelijke manier lijkt om met de computer te communiceren.

MEESTERWERKJE

Desondanks durf ik te stellen dat deze minpuntjes volkomen onbelangrijk worden als je eenmaal lekker in het spel zit. Zo spannend en goed heb ik ze nog maar weinig meegemaakt. Lees trouwens eerst het dagboek voordat je aan het spel begint. Dit is wat mij betreft een literair meesterwerkje, dat de sfeer ademt van het beste van horrorauteur Clive Barker, maar dan realistischer...





De rode vlek was generaal Sterling.

QUARA

Quarantine is een 3D shoot'm up die zo snel is dat het nergens op zou slaan om jou als hoofdpersoon door het spel te laten lopen. Dat gebeurt dan ook niet. In plaats daarvan beweeg je luxueus per bewapende taxi door de straten en lanen van de gevangenisstad Kemo. Zei ik shoot'm up? Maak daar dus maar 'drive by shooting' van.

3D ENGINES

Vanaf het moment dat Id Software met z'n uiterst succesvolle 3D games (Wolfenstein, Doom) op de spellenmarkt verscheen, hebben allerlei fabrikanten geprobeerd om met soortgelijke produkten mee te delen in het succes. Tot voor kort lukte dit vrijwel niemand, vooral doordat de populariteit van een 3D spel staat of valt met de snelheid waarmee je het op een gemiddelde PC kunt spelen.
Id Software had daartoe een speciale 'engine' ontwikkeld, zeg maar de softwaremotor die het programma moet draaien, waarmee het mogelijk werd om hun produkten op zo'n doodgewone PC met een acceptabele snelheid te spelen. Deze engine houdt Id Software begrijpelijkerwijs geheim. Id Software licenseert de engine van Wolfenstein (de 'primitieve' versie van de Doom-engine) wel aan andere fabrikanten. Dit heeft geresulteerd in produkten als Blake Stone en Corridor 7, Wolfenstein-achtige shoot'm ups die voor de fabrikant als niet gering nadeel hebben dat een deel van de opbrengst naar de makers van de engine gaat.

SNEL EN HARD

Fabrikant Imagexcel is er nu als eerste in geslaagd een eigen 3D-engine te maken die nog sneller lijkt te zijn dan die van Id Software. Het eerste produkt dat hierop is gebaseerd, Quarantine, doet het zelfs op een 'ouderwetse' 286 zo goed dat het niet meevalt om niet te hard te rijden door de straten van Kemo. Wat het bezwaar is van te hard rijden? Niet de angst voor boetes (er is geen verkeerspolitie in Kemo) maar de onmogelijkheid om passagiers op te pikken als je met een vaartje van 200 kilometer per uur op zoek bent naar een goedbetalend vrachtje.

SCUM CITY

Kemo City is een stad waar de criminaliteit zulke enorme proporties aannam dat de regering in 2029 besloot de stad te verkopen aan Omnicorp. Dit megabedrijf had wel een oplossing om de criminaliteit te bestrijden. Ze bouwden een dikke en hoge muur om de hele stad en lieten niemand eruit. Alleen criminelen mochten nog naar binnen; de stad was een gevangenis geworden. Door een ongelukje met een experimentele drug veranderde bovendien de helft van de gevangenen in psychopatische gewelddadige moordenaars die het voorzien hebben op iedereen die geen psychopatische gewelddadige moordenaar is.
In deze stad ben je een taxichauffeur en moet je geld zien te verdienen met het vervoeren van de iets minder gekke inwoners. Van de opbrengst kun je bij diverse garages en wapenhandelaars je voertuig laten repareren en bewapenen. Vooral dit laatste is essentieel, want er zijn genoeg concurrerende taxichauffeurs in

ANTINE

de stad en de meesten deinzen er niet voor terug om jou met grof geweld het brood uit de mond te stoten. Daarnaast stikt het op straat van de gestoorde stadsbewoners die er plezier in hebben granaten en molotov-cocktails naar je taxi te smijten of met honkbalknuppels je laklaag aan stukken te slaan. Dit soort tuig kun je gewoon overrijden. Dan hoor je een akelige doodskreet en het bloed zal op je voorruit spatten, maar je taxi is uitgerust met een stel prima ruitewissers dus op een paar verkeersslachtoffers meer of minder hoef je niet te kijken.

PASSWORDWIJKEN

In het begin lijkt het alsof Kemo uit één grote wijk bestaat, maar een blik op de kaart maakt al snel duidelijk dat er meer is. Om elders te komen heb je passwords nodig die je moet krijgen van bepaalde passagiers. Soms vragen die je namelijk om een pakje in plaats van een persoon te vervoeren. Als je dat vaak genoeg doet, geven ze naast de ritprijs een bonus in de vorm van een zin waarmee je toegang krijgt tot de andere delen van de stad.

ERUIT MET DIE KLANT!

Wat 'gore' en gameplay betreft is Quarantine niet echt geschikt voor zachtaardige spelers. Zo is de grond in het park bezaaid met afgehakte hoofden en aan sommige boomtakken bungelen opgehangen jongemannen. En wat zijn die vieze mannen in de bosjes eigenlijk aan het doen? Mocht je trouwens halverwege de rit de passagier een beetje te onbeschoft vinden of de verdienste te laag, dan is er altijd de mogelijk van 'eject'. De klant vliegt dan met een boog uit de auto en spat meestal uiteen op de weg of tegen een muur.

DOS GEDOE

Qua bediening is Quarantine heerlijk simpel. Pijltjestoetsen om gas te geven en te sturen, een toets om te schieten en een toets om van wapen te wisselen. Beter nog is het om het te spelen met een PC-gamepad of een PC-stuurwiel. Beide worden prima ondersteund en maken de bediening zo eenvoudig als het gemiddelde consolespel. Ook de handleiding is zo eenvoudig als het maar kan, op zich een verademing, alleen in dit geval is de handleiding zelfs te eenvoudig. Voor Quarantine moet bij de meeste PC's een aparte bootfloppy gemaakt worden om het spel te kunnen draaien. En als je niets van DOS weet, kan dat een probleempje zijn. Een korte alinea in de spelhandleiding met wat uitleg over hoe je zo'n bootfloppy maakt, had niet misstaan.

Driedimensionaal, snel, eenvoudig, grappig en bloederig. (Had ik overigens al verteld dat je ook uit de zijramen kunt kijken?). Quarantine heeft het allemaal. Echt de moeite waard voor alle 3D-game liefhebbers en voor taxichauffeurs die wat bij willen leren over asociaal rijgedrag.

BEN



RAPPORT

GRAPHICS 9°

GELUID 8°

ORIGINALITEIT 8°

SPEELBAARHEID 8°


+ Snelle 3D
+ Eenvoudige bediening
- Passwords moeilijk verkrijgbaar
- Speciale geheugeninstellingen vereist

PC
Prijs: ƒ 99,95
Systeemeisen: minimaal 286, geluidskaart, joystick of gamepad sterk aanbevolen.
Fabrikant: Gametek
Distributeur: Homesoft

8⁵

ALS BESTE GETEST — Power Premium — POWER UNLIMITED


Het was hij of ik.


Vast een snorder.


Yep, een klant.


Die rare snuiters komen er mooi niet in.

NBA LIVE '95

RAPPORT

GRAPHICS	6°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	7°

- ▲ Replayfunctie
- ▼ Suffe statistieken
- ▼ Ouwe koek

MEGADRIVE
Prijs: f 149,95
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR

6

Ik ben een tijdje uit de roulatie geweest omdat ik toe was aan vakantie. Even vluchten uit de draaimolen van computers, tijdschriften en videospelletjes, waaruit mijn dagelijkse realiteit bestaat. Met een retourtje Mexico zou ik gaan genieten van vier weekjes zon, zee en strand. Geen krant, geen TV, geen games. Dacht ik...

Het enige dat de aandacht verdient in dit spel is de uitgebreide replay-funktie. Als je op pauze drukt tijdens de wedstrijd kun je met de B-knop een selectieraampje oproepen, waarmee je een speler selecteert. Met de A-knop of de B-knop kun je de betreffende speler volgen tijdens de replay van de gespeelde match. Eigenlijk is dit de enige optie van NBA Live '95 die het bespreken waard is.

MICHAEL



MEXICAANSE ARCADES

Een vakantie zonder games? Dus niet! Hoewel een groot deel van de Mexicaanse bevolking onder de armoedegrens leeft en velen nauwelijks kunnen lezen of schrijven, is er in elk gehucht wel een arcade te vinden. En mocht je soms denken dat je daar alleen Space Invaders en Pac-Man kan spelen, dan heb je het mooi mis. Een Mexicaanse arcade mag dan wel gehuisvest zijn in een hut van golfplaat en geteerd karton; de kasten die er staan zijn 'Top of the Bill'. MK II, Art of Fighting 2, Virtua Fighter, Primal Rage en last but not least de basketbalkraker van '93, NBA Jam.
Ondanks het feit dat ik op vakantie was, heb ik menig uurtje doorgebracht met drie Mexicaanse gamers op de four-player Jam-kast. En ik kan je verzekeren dat je ook als ervaren gamer door die jochies verschrikkelijk ingemaakt wordt. Een home-console is onbetaalbaar voor de Mexicaanse jeugd. In de arcade daarentegen kost een spelletje NBA Jam maar 50 centavos (ongeveer 30 cent). De hele reeks baketbalspelen die bij ons de revue zijn gepasseerd, zijn totaal onbekend in Mexico, louter door het feit dat er behalve NBA Jam maar weinig andere basketbalspelletjes voor de arcade worden gemaakt.

STATISTIEKEN

Een nieuw basketbalspel op de Sega dat waarschijnlijk nooit de arcade-status zal bereiken is NBA Live '95. Hoewel het spel niet slecht is, voegt het niets toe aan de al bestaande B-Ball sims. Waarheidsgetrouw proberen de softwareschrijvers het gebrek aan fantasie en originaliteit te camoufleren met perfect kloppende statistieken.
De voorliefde voor sportstatistieken heeft in De V.S. idiote vormen aangenomen. Van elke speler in wat voor sport dan ook, worden de individuele prestaties vertaald in harde, koude cijfers, alsof het machines zijn.
Op basis van cijfers voor dunken, defense en doorzettingsvermogen mag je een team samenstellen waarmee je het Amerikaanse basketbalseizoen van 1995 kan meespelen. De precieze data van thuis - en uitwedstrijden worden aangehouden en de spelersgroep komt overeen met wie in de werkelijkheid in het betreffende team speelt. Ik kan me niet aan de indruk onttrekken dat dit soort spelletjes gemaakt worden om jullie geld uit de zak te kloppen zonder daar werkelijk iets voor in ruil te geven dat de moeite waard is.
Alleen maar omdat de NBA dit spel gelicenseerd heeft en er een nieuw seizoen begonnen is, hebben de spelletjesmakers van Electronic Arts het nodig gevonden om het zoveelste basketbalspel op de markt te brengen. Tevergeefse moeite jongens.



Miller penetreert de bucket.



Legt aan en...



... drukt af.

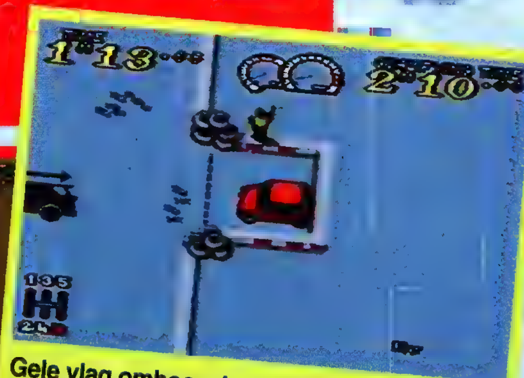
POWER DRIVE

Geen Formule 1 of Indy Car deze keer. In Power Drive doe je 't in een Mini Cooper of Fiat Cinquecento Turbo. Monte Carlo, Kenya, Zweden. Slippen, botsen, corrigeren. In de woestijn, het bos, tijdens sneeuwstormen, slagregens. Nachtelijke snelheidsproeven, behendigheids-trials... kortom Rally rijden op z'n best!

STUURMANSKUNST

Bij rally's komt het naast snelheid vooral neer op stuurmanskunst en dat wordt in Power Drive al snel duidelijk. Scherpe bochten, smalle rijstroken en een agressieve tegenstander vragen alles van je concentratie en rijvaardigheid. Je krijgt de keuze uit een Mini Cooper of een Fiat en dan ben je klaar om te gaan. Monte Carlo is het eerste circuit waar je begint met een time-trial. Als je die binnen de limiet uitrijdt (nog niet moeilijk) krijg je $2000 en die heb je gelijk hard nodig. Wil je aan de echte wedstrijd meedoen dan moet je namelijk entreegeld betalen en daarnaast is het absoluut noodzakelijk om je wagen te laten repareren. Elke keer dat je naast de baan komt of een (te) scherpe bocht maakt, levert dat schade op aan versnellingsbak, motor, banden en koplampen. Repareer je die schade niet dan kun je winnen wel vergeten. Je merkt het namelijk meteen als je auto niet pico bello in orde is. Niet alleen is je karretje een stuk langzamer maar met niet gerepareerde banden bijvoorbeeld is je auto vrijwel onbestuurbaar. Ook je lampen moeten in orde zijn anders kun je het tijdens nachtelijke proeven wel vergeten, je ziet gewoon niks.


Bijna een paar Kenyanen onder de wielen.


Gele vlag omhoog, behendigheidsproef goed uitgevoerd.

GELD SCOREN

Het is dus zaak om geld te scoren. Kleingeld kun je verdienen door over bonussen te rijden maar de echte cash krijg je pas als je een wedstrijd wint en dat is niet eenvoudig. In Monte Carlo en Kenya lukte me dat nog wel maar op de spekgladde wegen in Zweden schoof ik van sneeuwhoop naar sneeuwhoop en was m'n geld snel op, game over dus. Naast de time-trails en wedstrijden, kwam ik in Zweden een hele leuke behendigheidsproef tegen. Je moet dan op een speciaal circuitje precies op het juiste punt stoppen of achteruit een smalle inham in manoeuvreren. Pas als je dat goed gedaan hebt, krijg je de gele vlag van een mannetje naast het circuit en mag je verder.


Probeer over de bonussen te rijden.

TEGENSTUREN

Het sturen in deze rally auto's gaat veel minder direct dan in bijvoorbeeld de Formule 1. Je zeilt als het ware door de bochten en het is dan ook zaak om met name de scherpe bochten vroeg in te sturen en net voor het eind van de bocht tegenstuur te geven anders beland je subiet in de berm of erger nog tegen een boom. Dat laatste gebeurde me in Kenya en de enige mogelijkheid was om 'm in z'n achteruit te zetten en me zo los te trekken van die eindeloze struik. Ik hoef je niet uit te leggen dat ik die wedstrijd verloor en dan heb ik het nog niet eens over de cash die het me kostte om de wagen te repareren.


Regen in Monte Carlo.


Glijden in de Zweedse sneeuw.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	7⁴
ORIGINALITEIT	8⁶
SPEELBAARHEID	7⁵

- ▲ Uitgebreid
- ▲ Passwords
- ▲ Afwisselende circuits
- ▼ Alleen tegen de computer

Power Drive is een heerlijk racespel. Je kunt je concentratie geen seconde laten verslappen. De circuits zijn zeer afwisselend en mooi vormgegeven. Mijn enige kritiek is dat de besneeuwde circuits in Zweden te moeilijk waren maar wellicht dat ik m'n slipcursus van 15 jaar geleden nog eens dunnetjes over moet doen.



SNES
Prijs: f 149,95
Fabrikant: US Gold
Distributeur: Konami

8



WOLV

Wolverine - Adamantium Rage is een spel uit de X-Men serie. Zoals bij alle X-Men spellen ook hier weer volle aktie en prachtige beelden uit de Matel-tekenstudios. Wolverine is z'n geheugen gedeeltelijk kwijt. Op een dag krijgt hij een flashback door het zien van een foto en een computerbericht. Wolverine gaat op zoek naar de betekenis van deze flitsen uit het verleden en komt terecht in het Weapon X laboratorium. Hij stort zich in een gevaarlijk avontuur op zoek naar antwoorden, als die er zijn...



Geef de aquaria een paar flinke trappen.

oor de verandering egin ik een keer met en zogenaamde walkthru" van het eerte level. Je begint zoals bij de meeste -Men avonturen) in en post-revolutionair -tech laboratorium rgens in de toekomst. e muren zijn van diep lauw staal en overal pen draden en bran-en;rode en groene ED-jes. Je ziet lauwe cilindervormig quaria omringd door technisch geavanceerde apparatuur. Als je de aquaria een paar flinke trappen geeft of ze een houw verkoopt met je adamantium klauwen, vallen ze uit elkaar. Een blauwe chemische vloeistof verspreidt zich over de vloer. Het wordt moeilijker om te ademen.

Je voelt dat er iets nadert, maar je weet niet wat het is. Je ziet niks voor of achter je. Plots voel je een harde klap tegen je hoofd. Het is een UFR. Deze pokkerobotjes zijn makkelijk neer te slaan (twee klappen is genoeg) maar ze zijn moeilijk te raken. De beste manier: springen als ze er aankomen en als ze dichtbij zijn, gebruik je je klauwen.

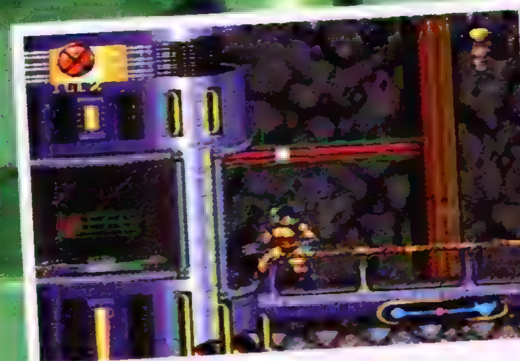
Na een tijdje ronddolen kom je een grote machine tegen die omringd is door glas. Door het glas zie je een draaiend hologram van een verrekijker. Breek het aan de voorkant en loop naar binnen.

Breek ook de machine die de hologram projecteert. Dit moet je doen omdat je anders verder in het spel een grote elektrische lading over je heen krijgt! Breek nu ook het glas aan de achterkant van de machine en loop naar buiten.

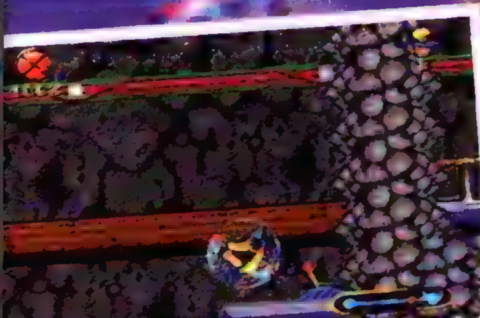
Loop de lift in en ga naar boven. Daar zie je aan de rechterkant van de hal een machine die om de seconde



2. Je voelt dat er iets nadert.



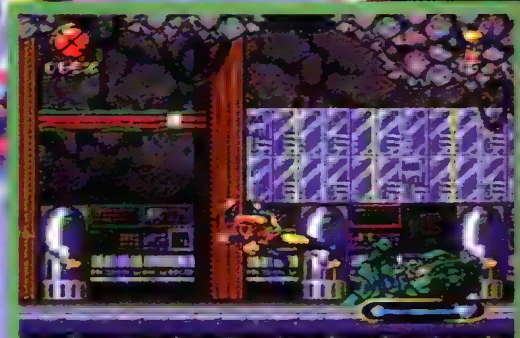
3. Breek het glas en loop naar binnen.



. Spring naar het platformpje en haal de endel over.



8. Supermonster verliest z'n armen.



9. En breekt vervolgens doormidden.

ERINE

Adamantium Rage

een flinke stroomstoot produceert. Daar moet je overheen. Als je het hologram niet kapot had gemaakt, zou deze stroomstoot de hele tijd aan zijn, zodat je er dan niet doorheen kunt. Nu kan dat gelukkig wel, maar pas goed op. Als het je is gelukt om hierlangs te komen dan kom je bij een diepe afgrond. Ren naar het randje, spring, en maak meteen een koprol. Je belandt dan op een klein platformpje waar je een schakelaar ziet. Zet deze om, dan verschijnt een deur waar je eerder niet doorheen kon. Deze deur is vlak onder je, dus spring van het platformpje en ga de trap op. Loop naar de rechterkant en ga met de lift naar boven.

Zorg dat je flink wat energie hebt als je hier bent (100% is misschien wel onvermijdelijk). Je komt hier namelijk een grote groene robot tegen die een behoorlijke mitrailleur meesjouwt. Bukken helpt hier, maar niet als je té dicht bij de robot bent. Hij heeft namelijk ook enorme armen met mokers die je tot moes rammen. Het beste middel: buk totdat de robot is opgehouden met schieten. Spring dan naar hem toe met je klauwen naar voren (OMLAAG+RICHTING ROBOT+A-KNOP). Als je dan bij de robot staat, geef hem een flinke hauw. Doe je dat zo'n twee of drie keer, dan verliest hij zijn eerste arm. Doe het dan nog een paar keer, dan verliest hij zijn tweede ook. Nu is hij niet zo gevaarlijk meer. Ga voor de robot op de grond zitten en trap hem zo vaak je maar wilt totdat hij doormidden breekt en "dood" is. Eerste obstakel voorbij! Ga de volgende liftdeur in en pas goed op want van nu af aan moet je het zelf uitzoeken.

Denk nou niet dat je nu het level makkelijk kunt uitspelen. Elsie Dee zit je continu op de hielen. Elsie is een dodelijke android die telkens achter Wolverine aanzit. Je ziet op een meter onderaan het scherm hoe dichtbij Elsie is en als ze je heeft ingehaald, ben je er geweest. Gelukkig heb je op sommige plekken in het spel zogenaamde checkpoints. Als je die voorbij gaat, staat de Elsie Dee meter weer op nul en kun je weer eventjes rustig ademhalen.

RAPPORT

GRAPHICS	8^{5}
GELUID	8^{0}
ORIGINALITEIT	8^{7}
SPEELBAARHEID	7^{5}

- ▲ Prachtige Medal-graphics
- ▲ Aktie!
- ▲ Lang te spelen
- ▲ Passwords

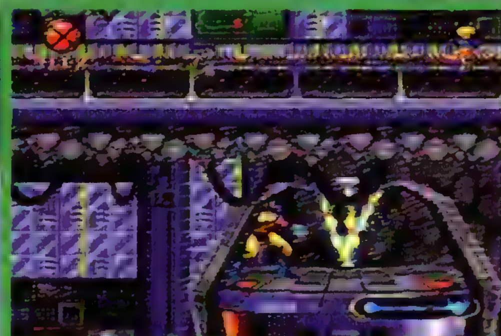
MEGADRIVE
Prijs: f 159,-
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar

8^{2}




4. Sloop het hologram.


5. Ga met de lift naar boven.


6. Pas op! Hoogspanning.

Wolverine - Adamantium Rage is een spel waarbij je kramp in je vingers krijgt van de aktie. Zorg voor een handdoek in de buurt om het zweet van je joypad af te vegen! Samen met mooie graphics en veel special moves is dit een perfecte combinatie van een platform- en een vechtspel. Wolverine is wel een moeilijk spel, zelfs in de Easy Mode. Gelukkig zijn er passwords en heb je vijf levens (en extra leven pickups). Met zeven levels (opgedeeld in vele stages) en negen super eindbazen zal het een flinke tijd duren voordat je het antwoord op Wolverine's brandende vraag vindt: Wie ben ik eigenlijk?



BATMAN & ROBIN

De stijgende populariteit van comics en comic-characters bij jonge consumenten heeft er toe geleid dat diverse game-programmeurs geregeld mijn comic-helden misbruiken om jullie geld uit de zak te kloppen. Met mijn wantrouwen duwde ik dan ook de cartridge van de vleermuisman in m'n SNES.

RAPPORT

GRAPHICS	9,5
GELUID	8,5
ORIGINALITEIT	7,0
SPEELBAARHEID	9,0

- ▲ Animatie
- ▲ Grappling-hook
- ▲ Afwisselend
- ▼ Strenge levels

SNES
Prijs: ƒ 179,95
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami

8,5

ALS BESTE GETESTE Power Premium POWER UNLIMITED

Batman & Robin mag je absoluut niet missen. Het is een veelzijdig spel en falen wordt meedogenloos afgestraft met een enkeltje naar het begin van het level. De grappling hook voegt een nieuwe dimensie toe aan mijn zwakke punt bij platformgames: timing! Time je niet goed, dan kan je jezelf namelijk altijd nog redden met de grappling-hook.
De graphics zien er fantastisch uit en benaderen tekenfilm kwaliteit. Zonder overdrijven kun je stellen dat dit spel bijgezet mag worden in de Game Hall of Fame.
MICHAEL



VOOR SCHUT

Met goedkope aktie, slappe graphics, weinig wapens en een sullige verhaallijn werden superhelden gereduceerd tot willoze slachtoffers. Met name Spiderman is een aantal keren flink voor schut gezet. Gelukkig zijn er ook goede games gemaakt, waarin de strijders tegen het kwaad figureerden in een waardig decor van flitsende aktie, ijzersterke graphics en subliem geweven plots. Voorbeelden hiervan zijn Venom & Spiderman versus Carnage in het spel Maximum Carnage en de superbeuker De Hulk.

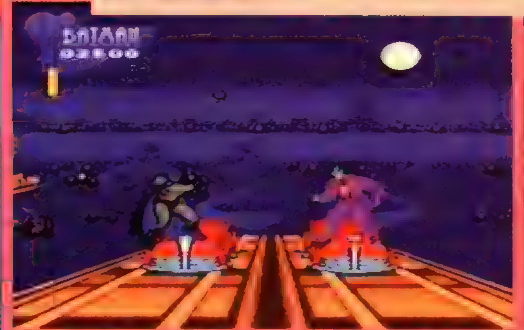
FACE-LIFT

Ondanks dat Batman al eerder de hoofdrol speelde in enkele games, haalden die het niet bij het kunststukje dat nu voor mij in de Super-Nintendo steekt. Batman & Robin is een waar meesterwerkje, een soort Mona Lisa onder de platform-games. Misschien mede door de face-lift, die alle Batmanprodukten onlangs ondergingen (een Japans animatieteam werd ingehuurd om de Nieuwste Batman-film vorm te geven). Het spel trekt dan ook als een echte tekenfilm aan je oog voorbij.

GRAPPLING-HOOK

De knoppen op de Gamepad zijn lekker ingedeeld. De L -en R-knop gebruik je om te blokken, B om te springen, Y om te slaan en te schoppen (afhankelijk van of je hurkt, springt of staat).
Maar de ware kracht van Batman zit onder de X-knop en de A. Met de X-knop selecteer je namelijk uit het wapenarsenaal. Het meest door mij gebruikte gereedschap is de "grappling-hook", die zeer functioneel is. Een keer A indrukken en hij schiet uit en verankert zich in het dichtstbijzijnde houvast. Nog een keer A en Batman wordt opgehesen. Druk je tijdens de zwaai op B, dan laat Batman de grappling-hook los. Een andere uitmuntende eigenschap van Batman is zijn behendigheid om slechte sprongen goed te maken. Haal je een sprong net niet, dan blijft Batman aan zijn vingertoppen hangen. Een druk op de B-knop en hij slingert zichzelf het houvast op.
Behalve deze heerlijke handigheidjes, biedt Batman & Robin ook zeer afwisselende gameplay. Het perspectief wisselt nogal eens van een gewoon platform spel naar een soort van one-on-one beat'm up.


Roll the dice.


In de achtbaan met de Joker. Lachen!

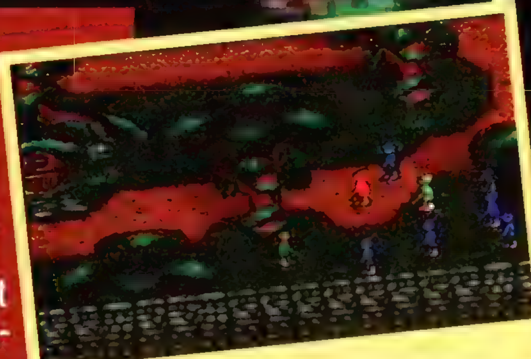

Die Marionet is bad.


Maar niet bad genoeg voor Batman.


Batman in het Enge bos.

LORD OF THE RINGS

Eén Ring om allen te regeren, één Ring om hen te vinden, één Ring die hen brengen zal en in duisternis binden. En zo'n 24 passwords om ieder mens gillend gek te maken. Opnieuw is geprobeerd om van Lord of The Rings, het verhaal der verhalen, een spel te maken. Het resultaat: zowaar een heel leuk spel dat vrij nauwkeurig het oorspronkelijke verhaal volgt. Alleen dat al verdient tegenwoordig een lintje.



Een trosje Hobbits.



Close encounter of the ugly kind.



Een brug te ver.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	7°

- ▲ Tot 5 spelers
- ▲ Geen zorgen over levens
- ▼ Mensvijandig password-systeem
- ▼ Besturing niet echt soepel

SNES
Prijs: f 149,-
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Omega

8

Als beste getest – Power Premium – Power Unlimited

WEG MET DIE RING!

Net als het boek bestaat dit spel uit verschillende delen. Volume 1 (de rest moet nog gemaakt worden) beslaat de reis die Frodo en zijn Hobbit-vrienden maken naar Rivendel. Van daaruit zal het reisgezelschap, aangevuld met wat extra leden, verder trekken naar Mordor om daar de Ring in de Doemberg te smijten en zo te vernietigen.

VIJF SPELERS

Het spel kan gespeeld worden met maximaal vijf spelers maar daar heb je dan wel de SNES Multiple Adapter voor nodig. Of je het spel nu met vijf of met twee personen speelt, het begin moet je als Frodo in je eentje doen. Terwijl je speelt, haal je de anderen in het spel.
Frodo is de leider van het reisgezelschap en van het spel totdat Aragorn erbij komt om de Hobbits naar Rivendel te leiden. Tijdens deze reis moet je allerlei opdrachten vervullen en vooral veel Orcs en Wargen verslaan.

VOLG DE LEIDER

Het spel maakt, ondanks dat je met meerdere spelers speelt, geen gebruik van een split-screen. In plaats daarvan blijft het beeld steeds bij de reisleider. Dat kan behoorlijk lastig zijn als je een van de anderen speelt en andere ideeën hebt over welke richting je op moet. Raak je namelijk buiten beeld, dan is het een flinke klus om elkaar weer terug te vinden. Wat je als Frodo in dat geval het beste kunt doen, is een ingang naar een grot vinden, of een uitgang naar een ander scherm. In dat geval gaat de rest van het gezelschap automatisch mee naar die grot of dat nieuwe scherm.

RAMPWOORDEN

De besturing is helaas niet bepaald soepel te noemen. Je moet de controls goed ingedrukt houden en na een dagje spelen merk je dat behoorlijk in je duim. De passwords zijn een regelrechte ramp. Zelfs na twee dagen bijna non-stop spelen had ik niet één compleet password, alleen maar gedeelten van iedere keer een ander password. (Een password bestaat uit maar liefst 24 letters.) Er zat dus maar één ding op en dat was de console 's nachts aan laten staan. Dat ging goed totdat iemand zijn gamepad op de resetknop liet vallen en toen was alles meteen weg. (Het was echt per ongeluk - Ben)

Een te gek spel, maar Lord of The Rings is ook wel mijn lievelingsboek. Juist daarom ben ik extra alert op stomme veranderingen waardoor het verhaal uit zijn verband wordt gehaald. Ik heb verschillende spelversies van Lord of The Rings gespeeld maar geen enkele haalt het bij deze Nintendo-versie. Ik hoop dat de delen 2 en 3 snel uitkomen (en dat ik tegen die tijd de passwords wel heb kunnen vinden).
LAURA





Ontmoeting met een van de Ringgeesten.

SUPER BO

Het is alweer een jaar geleden dat Super Bomberman het levenslicht zag. Maar wat was het een knaller! Bjørn bestempelde het spel in januari 1994 tot: 'Het beste aktie/taktiek spel sinds PacMan'. Het testteam voor deze nieuwe Super Bomberman 2, Bjørn (natuurlijk!) en Thomas, raakte opnieuw verslingerd aan dit explosieve spelletje. En met reden: Super Bomberman 2 voor de SNES en de MegaDrive is minstens zo gewelddadig goed als zijn illustere voorganger. Beter zelfs.

GEVANGEN

De aarde is weer eens in groot gevaar! Superheld Bomberman wordt door het cyborg collectief 'Five Bad Bombers' gevangen genomen en in de kerkers van hun basis gegooid. De cyborgs Magnet Bomber, Golem Bomber, Pretty Bomber, Brain Bomber en Plasma Bomber zijn gebouwd door buitenaardse wezens die van plan zijn om het Universum te onderwerpen aan hun gezag. Zonder de explosieve capaciteiten van Bomberman zal de aarde snel een prooi worden voor dit onbekende ras. Daarom moet hij zich zo snel mogelijk uit de kerkers zien te bevrijden om voorgoed af te rekenen met het Bomber Gang vijftal.

OPTIES

Net zoals in Super Bomberman (1) zijn er twee manieren om het spel te spelen: Normal Mode en Battle Mode. Het verhaal over de kolonisatie van het universum en de gevangen Bomberman, speelt zich af in de Normal Mode. Deze Mode is te spelen met twee spelers en is onderverdeeld in 5 maal 10 levels waarin Bomberman moet proberen om de Bomberman klonen met regens van bommen en explosies naar de schroothoop te degraderen. De Battle Mode daarentegen bestaat uit 10 arena's waarin maximaal 4 spelers moeten bewijzen dat zij zich een volwaardig Bombermancorps-lid mogen noemen. Natuurlijk kan deze mode ook met één, twee of drie speler gespeeld worden, maar dan speel je tegen een zelf te kiezen aantal computer spelers. En hierin kunnen ook weer een aantal opties gekozen worden.

SIMPEL CONCEPT

Wat is er nou zo geweldig aan de Bomberman cyclus? De graphics zijn op de eerste plaats simpel en door het geluid word je ook niet in hogere sferen gebracht. De kracht van Bomberman schuilt dan ook in het simpele concept: bommen leggen en afwachten wat voor een verschrikkelijke schade ze aanrichten. Het liefst zoveel en zo heftig mogelijk.
De Normal Mode en de Battle Mode verschillen wat dat betreft niet erg veel van elkaar. In beide gevallen begin je met een simpel Bombermannetje met één enkele bom en een explosie van 1 hokje groot. Door het oppakken van power-ups, die je kunt krijgen door dingen op te blazen, kun je de Bombermannen sterker maken. De meest voorkomende power-ups zijn extra bommen (maximaal 9) en extra explosiekracht (ook maximaal 9 hokjes). Daarnaast zijn er nog extra-levens en extra-snelheid power-ups. Door andere pick-ups op te rapen kun je tegen ballen schoppen of ze wegduwen zodat je ze vlak voor de neus van je vijand kunt laten exploderen.

REMOTE SLIME

De bommen zelf hebben een aantal verschijningsvormen. De mooiste is de Power Bomb, de bom met de grootste explosiekracht. Een andere favoriet is de Remote Control, waarmee je bommen op een door jou gekozen tijdstip kan laten exploderen. Leuk als je tegenstander is vergeten dat je ergens een bom hebt laten liggen! De Slime Bomb stuitert rond als je er tegenaan trapt. Dat kan gevaarlijk zijn omdat hij dus terug in je gezicht kan stuiteren!

MEGADRIVE BIEDT MEER

Het enige echte verschil tussen de SNES



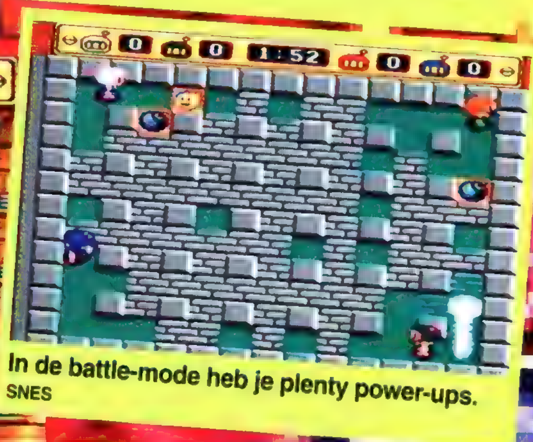
Het te vernietigen object.



Hoe meer vuur, hoe meer vreugd. SNES



Pas bij level 5-2 begint het pittig te worden. SNES



In de battle-mode heb je plenty power-ups. SNES



De explosieve superhighway. SNES

MBERMAN





Je kunt bij de MegaDrive versie verschillende poppetjes kiezen.


Ook vrouwen zijn gewelddadig. MEGADRIVE


Bommengeweld doet daken vliegen. MEGADRIVE



De vijanden in de MegaDrive versie zijn groter.

en de MD (los van de speelbaarheid en de graphics) is dat er met de MD gekozen kan worden uit 8 verschillende figuren waar je mee speelt. In de SNES-versie is er alleen een kleurverschil tussen de mannetjes maar bij de MD-versie heb je politiemannetjes, dikke mannetjes, vrouwtjes en minimannetjes. Het andere verschil (okay, het zijn er twee) is dat je een extra power-up hebt waarbij je op de rug van een dinosaurus belandt. Zo ben je onkwetsbaar, want als er een bom ontploft, verlies je eerst je huisdier en leef je zelf nog door. Ook kan de dinosaurus springen, zodat je extra kans hebt om bommen te ontwijken.

RAPPORT (SNES)

GRAPHICS	7.8
GELUID	7.5
ORIGINALITEIT	6.9
SPEELBAARHEID	9.6

+ Vreedzaam geweld
+ Oorverdovend geweld
+ Fantastische speelbaarheid
- Lijkt té veel op Bomberman I

SNES
Prijs: ƒ 149,-
Fabrikant: Hudson Soft
Distributeur: Omega

8

ALS BESTE GETEST Power Premium POWER UNLIMITED

Bomberman is en blijft een klassieker. Of het nu op de MegaDrive of op de SNES gespeeld wordt, het maakt weinig uit. Toch is naar mijn mening de SNES versie van Super Bomberman 2 het explosiefst. De ontploffingen zijn extremer, de graphics beter en de besturing soepeler.
THOMAS



RAPPORT (MEGADRIVE)

GRAPHICS	6.8
GELUID	7.2
ORIGINALITEIT	7.2
SPEELBAARHEID	9.5

+ Zeven verschillende mannetjes
+ En één vrouwtje
+ Dinosaurussen
- Mindere graphics

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 129,-
Fabrikant: Hudson Soft
Distributeur: Sega

7.7

Het leukste van dit spel is dat ik altijd van Thomas win (Ha!). Zoals Thomas al zei, is de SNES-versie onze favoriet. Wat ik wel leuk vind aan de MD-versie is dat je op de rug van dinosaurussen kan gaan zitten en dat je kunt kiezen uit verschillende figuren. Nodig al je vrienden uit, zet een helm op en knal het nieuwe jaar eens goed in!
BJØRN



AIR WARRIOR

Laatst werd ik al vliegend in mijn Spitfire door een inwoner van Den Haag onverbiddelijk neergehaald. Wat een onzin kraamt die gozer nou weer uit denk je. Niets onzin, ik vloog in mijn Spitfire op de Mac boven het Europese luchtruim en werd door een levensechte Hagenees op het Orion netwerk vernietigd in een luchtgevecht. PU nam een kijkje via Neerlands gloednieuwe inbelpunten op het Europese spelletjesnetwerk Orion.



Wauw wat een treffer.



De shareware cockpit van een Spitfire op de Mac.

WAAR VOOR JE GELD

Orion is een Europees netwerk van computerspelletjes waarmee je vanuit je zolderkamer kan spelen met andere gamers in Europa. Sinds september is het ook voor ons Nederlanders en Belgen mogelijk om tegen lokaal tarief in te bellen op Orion.
Naast een PC, Amiga of Mac moet je natuurlijk beschikken over een modem en de bijbehorende software. De software kun je bij Orion bestellen of je kunt een shareware versie downloaden van het BBS. Je moet je wel aanmelden als lid. Je krijgt dan een wachtwoord, dat je nodig hebt om in te loggen op het netwerk. Naast het telefoontje betaal je ongeveer 9 gulden per uur om te spelen. Misschien veel geld maar je krijgt wel waar voor je poen.

SOEPEL

Eerst maar eens beginnen bij de software. Air Warrior is een verdraaid goede Sim. Ik speelde hoofdzakelijk met de Mac shareware versie die bij lange na niet de kwaliteit van de commerciële versie benadert. Toch vond ik deze versie al erg goed. De makers hebben de graphics redelijk simpel gehouden waardoor de beelden soepeltjes over het scherm scheren. Als je nog nooit gesimd hebt, moet je eerst even offline (zonder verbonden te zijn met het netwerk) oefenen. Op die manier krijg je een beetje gevoel voor de sim.
Je kunt kiezen uit een hele reeks toestellen zoals een Spitfire, Messerschmitt, en een Mitchell bommenwerper. Ieder toestel heeft zo z'n goede en slechte eigenschappen die overigens uitgebreid in de handleiding worden uitgelegd.



Effe de kaart bekijken.

CHAT-ROOMS

Als je na een tijdje offline vliegen de kist onder de knie hebt, is het tijd om je in het diepe te storten. Via de software typ je het telefoonnummer in dat in de handleiding staat. Als je verbinding krijgt, typ je vervolgens "orion", je gebruikersnaam en het wachtwoord in. Voila, je bent verbonden met andere Europese gamers. Vervolgens kies je uit de drie strijdtonelen Europa, Pacific of de Eerste Wereldoorlog. Deze gebieden hebben ieder een ander terrein compleet met meren, bergen, fabrieken, vliegvelden etc. Voor beginners zijn er speciale oefengebieden. Er zijn 'chat-rooms' waar je met andere spelers on-line kunt babbelen. De lol kan niet op. Je kunt in je eentje het luchtruim kiezen om het op te nemen tegen de TopGun piloten, maar als je enige ervaring hebt opgedaan, kun je ook met je vrienden afspreken om het als een georganiseerd eskader tegen de vijand op te nemen. Sterker nog, het is zelfs mogelijk om met een groep die willekeurig over heel Nederland verspreid achter hun computers zit, samen één bommenwerper te bemannen.

Orion is het eerste spelletjesnetwerk in Nederland. En het is helemaal te gek. Het is een voorproefje van wat ons in de nabije toekomst op gaming gebied te wachten staat. De Air Warrior software is simpel gezegd goed. Uitstekende, vloeiende graphics, redelijk geluid en een grote keuze uit toestellen. Wat willen we nog meer?

DAVID



RAPPORT

GRAPHICS	8⁴
GELUID	7⁹
ORIGINALITEIT	9⁴
SPEELBAARHEID	9⁴

- ▲ Spelen tegen andere gamers
- ▲ Vloeiende graphics
- ▲ Verslavend

PC, MAC, AMIGA
Prijs: ƒ 89,95
Fabrikant: Orion
Shareware versies gratis op het BBS. 9,95 per uur 2400 baud modem of sneller. Orion European Network Services
Tel: 078-316939

8⁸

ALS BESTE GETEST — Power Premium — Power Unlimited

GENERATIONS LOST

Elke generatie heeft hetzelfde probleem. Er is een eerdere generatie die posities bezetten die zijzelf willen innemen. Zie bijvoorbeeld de gemiddelde PU-lezer. Die zou natuurlijk ontzettend graag PU-redacteur willen zijn. Maar, gaa, gaa, die positie nemen wij al in.

GENERATIONS LOST?

Misschien klagen jullie over een paar jaar wel dat jullie behoren tot een verloren generatie; een vergeten en overbodige leeftijdsgroep. Gelukkig zijn er dan nog de videogames waar jullie als eerste generatie mee zijn opgegroeid en vanzelfsprekend de beste in zijn.
In het spel Generations Lost komen deze talenten goed van pas. Ik heb alleen geen flauw idee waarom het spel zo heet. Het intro begint namelijk midden in het verhaal in een naar alle waarschijnlijkheid mystiek land. Monobe, een jong kereltje zit met een oude man (vrij vertaald 'oh, geweldige gozer' geheten) rond een kampvuur. Gozer vertelt Monobe dat hij uitverkoren is de leider te zijn van een verscheurd land. Om de een of andere vage reden moet hij erop uit om in zes sectoren van de wereld allerlei magische voorwerpen te vinden.

BABE MET BALLEN

Met een rotschop van Gozer gaat het spel van start. Monobe ziet eruit als een patente superheld met een hardrock-imago. Met wapperende haren fladdert hij langs de obstakels. Uitgerust met een hi-tech pak dat allerlei handige laserstralen en megadreunen weet te produceren is het eerste level een eitje.
Lastig is het voortdurende gezoek naar de juiste volgorde om poorten open, dan wel dicht te krijgen. Grappig is de confrontatie aan het eind van het level wanneer er een superbabe met boelballen tevoorschijn komt. Gewend aan het eindbaas principe, geef ik haar onmiddellijk een vloeiende loopkick in de buik. Fout, het schijnt een vriendin te zijn die met Monobe op wil wandelen naar de volgende hachelijke uitdaging.

CODE GEBROKEN

Het volgende level bestaat uit een tempel vol vallen, wederom veel gepuzzel om op schier onmogelijke plekken hendels over te halen waardoor stenen deuren open schuiven. Af en toe wenst een geloofsfanaticus afgemaakt te worden. Het principe is vooral veel behendigheid op de knoppen, geduld en doorzettingsvermogen. Dan breekt de verwarring en de hel los.
Op level drie komt tactiek om de hoek kijken, op een manier zoals Starwars spelers die kennen. Wandelend door een onoverzichtelijke machineruimte moeten overal doorgangen gespeurd worden. Bij één koppige dichte deur is het de bedoeling eerst de access code te breken. Ga rustig achterover zitten en bekijk het verspringen van de lampjes. De code is: Links C, Rechts C, Links B, Rechts B, Links A, Rechts A.
Een van de vele obstakels is dan overwonnen.


Mep dit open en de goodies liggen voor het grijpen.


De oude man stuurt je een vreemde wereld in.


Wat nu gedaan?


Que bella, geef me een knal.

RAPPORT

GRAPHICS	7,5
GELUID	7,5
ORIGINALITEIT	5,5
SPEELBAARHEID	6,5

+ Mooi geanimeerd
+ Lang speelgenot
- Meer van hetzelfde
- Duf verhaal

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 109,95
Fabrikant: Time Warner
Distributeur: Konami

6,8

Alhoewel het een vaag verhaal heeft, is Generations Lost een onderhoudend spel. Typisch zo'n game waarbij je graag wilt weten wat er om de hoek ligt. Een liefde voor puzzelen en een verfijnde joystickbeheersing zijn vereist om van dit spel te genieten.

ADAM



WWF

Moe van de wiskundige finishing moves van Mortal Kombat II? Schuif dan aan voor de ultieme krachttraining, WWF Raw. Een hilarisch en intens worstelspel dat bol staat van lompe wreedheden en komische situaties.

HEERLIJK

Er zijn in de loop der jaren een hoop WWF-spelletjes uitgebracht. Persoonlijk vind ik ze te gek. Om te beginnen duren de gevechten aanzienlijk langer dan bij de doorsnee one on one beat'm ups. Daarnaast kun je bij WWF ook echt gebruik maken van het decor. Je kunt uit de ring klimmen, een stoel of een emmer naar het hoofd van je tegenstander slingeren of de scheidsrechter knockout slaan. Iedereen die wel eens heeft gekeken naar Allstar Wrestling zal deze handelingen bekend in de oren klinken. Ik vind het heerlijk om mijn tegenstander eerst volkomen uit te putten en vervolgens alle smerige trucjes op de weerloze zak botten uit te proberen.

RAW ENDURANCE

Om optimaal van WWF Raw te kunnen genieten is een flinke dosis fantasie nodig. Je moet je echt kunnen inleven in je hoofdpersoon en vreugde- en pijn-kreten uitslaan tijdens het gevecht. WWF Raw verschilt niet zo gek veel van de vorige WWF-varianten. Het enige is misschien dat je hier iets meer keuze hebt qua opzet van het gevecht. Naast de befaamde Royal Rumble, One-on-One en Tag Team heb je bij WWF Raw bijvoorbeeld ook de keuze om Bedlam (twee tegen twee tegelijk) of een Raw Endurance Match te spelen (zo veel mogelijk mensen achter elkaar verslaan).



Owen Hart kraakt een ruggetje.



Ook buiten de ring is Yokozuna niet te vertrouwen.

Undertaker



Als je maar lang genoeg naar hardrock luistert, word je vanzelf zoals de Undertaker. Een moordlustige, satanische, intens wrede en stokdove worstelaar. Dat is waarom veel van zijn tegenstanders hem niet overleven. Undertaker hoort de bel nooit dus hij vecht door tot de dood.

Razor Ramon



Eén van grootste misverstanden uit de professionele worstelwereld is dat Ramon zijn bijnaam "Razor" dankt aan de wervelbrekende move "The Razors Edge". Insiders weten beter. Ramon heeft namelijk excentrieke scheergewoonten. Met het blote oog kan men reeds waarnemen dat hij het verdomd zijn hoofd en borstpartij te ontdoen van overtollige haren. Wat de meeste mensen echter niet weten, is dat Ramon dagelijks zijn benen scheert.

Yokozuna



Dat zijn bijnaam "The Stomach Who Could walk Like A Man" is, heeft uiteraard geen verdere uitleg nodig. Yoko, zoals vrienden hem noemen, verdient buiten het worstel-seizoen zijn geld als levende zitzak bij het Zweedse warenhuis Ikea en is momenteel bezig met beeldende kunst. Als alles naar wens verloopt is Yoko over enkele maanden de eerste door Herman Brood beschilderde worstelaar.

1-2-3 Kid



De enige worstelaar die tot drie kan tellen. De anderen hebben daarom een hekel aan Kid. Ze vinden hem een studiebol. Worstelen is voor hem dan ook een bijbaantje om zijn studie te financieren. Kid's sterkste punt is zijn snelheid.

Diesel



Trucker Diesel had genoeg van onregelmatige werktijden en het slechte wegdek. Hij besloot het rustiger aan te doen en legde zich volkomen toe op de edele worstel sport. Zijn onconventionele technieken hebben hem veel overwinningen opgeleverd maar ook een waarschuwing van de WWF. Het schijnt in de jaren negentig nog steeds not done te zijn om jezelf met motor-olie in te smeren en accu-vocht in het drinkwater van je tegenstander te gieten.

REVIEW

RAW

Doink



Doink heeft nooit echt willen deugen. Als clown was hij niet grappig genoeg en als kinderlokker niet pervers genoeg. Nadat hij een show als ballonnen-vouwer had weggegeven op de verjaardag van Andre The Giant rolde Doink automatisch in het worstelvak. Tot op heden met ongekend succes.



Shawn blaast z'n laatste adem uit.

Lex Luger



Spreekt Duits, heeft een Duitse kop, een Duitse naam en een Duits paspoort maar om een onverklaarbare reden loopt hij altijd rond in een zwembroek met de Amerikaanse vlag erop. Misschien heeft hij Rocky V iets te vaak gezien.

Luna Vachon



Zij was jarenlang één van de bekendste danseressen in discotheek IT. Maar Luna heette eerst Leo en ze werd steeds meer Luna door het slikken van hormonen-preparaten. Deze maakten haar extreem gewelddadig en gaven haar bijna buiten proportionele krachten. De poorten voor de WWF gingen ogenblikkelijk voor haar open.

Shawn Micheals



Knappe Shawn heeft een druk najaar achter de rug. Hij deed audities voor gastrolletjes in Beverly Hills 90210, Melrose Place en Baywatch maar zonder succes. Shawn heeft daarom nu al zijn zinnen weer op het worstelen gezet in de hoop dat zijn vechttechniek hem alsnog een gastrol in Eastenders oplevert.

Owen Hart



Bret Hart



De broertjes Hart zijn meedogenloos. Wanneer ze met zijn tweeën in de ring staan, kun je de kruimeldief alvast gaan pakken. Zij laten niets dan gruis over van hun tegenstander hoe fors deze ook mogen zijn. Een vaardigheid die zij als kinderen onder de knie kregen toen pappa Hart weigerde hun zakgeld te verhogen. De beste man wordt tot op de dag van vandaag vermist.

Bam Bam Bigelow



Bam Bam is te dom om zijn eigen veters te strikken. Maar hij is de goedheid zelve. Nooit te beroerd om een worstelaar die aan de verliezende hand is, uit zijn lijden te helpen. Bam Bam maakt meer slachtoffers in de ring dan een orkaan. Scheidsrechter weigeren pertinent om met hem in dezelfde ring te staan.

RAPPORT

GRAPHICS	7^5
GELUID	7^5
ORIGINALITEIT	5^5
SPEELBAARHEID	8^5

▲ Humor

▲ Wreed

▼ Het bekende werk

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 159,-
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar

7^3

Hoe gek je ook van Allstar Wrestling bent, als je al een WWF-spel hebt, doe dan geen moeite om deze ook te bemachtigen. Ben je niet in het gelukkige bezit van een worstelspel en hou je van een robbertje vechten voor het beeldscherm dan is het zeker het proberen waard.

KEES



KAWASAKI Superbike

Waar zijn ze gebleven de tijden van De Witte Reus, Jumping Jack en Den Boet? De liefhebbers weten dat ik het heb over de 500 cc motorrijders Wil Hartog, Jack Middelburg en Boet van Dulmen. Snelheidsduivels van dit kaliber hebben we niet meer in Nederland. Maar misschien kan het spel Kawasaki oude tijden doen herleven.



Fraaie babes en champagne na de overwinning.



Als je geen kwalificatie rijdt, start je achterin het veld.

PUZZELEN

Toen ik 16 werd, heb ik m'n ouders gek gezeurd om een brommer. Maar ik had geen schijn van kans. "Als ik er dan zelf voor spaar?", probeerde ik wanhopig. "Nee jongen", zei m'n moeder, "zo'n brommer is veel te gevaarlijk, ga jij maar lekker verder met die puzzel van 2000 stukjes en probeer de watervallen van Schaffhausen maar in elkaar te leggen, dat is ook heel spannend." Een brommer heb ik dus nooit gehad en een motor ook niet, want dat vond ik zèlf een beetje gevaarlijk. Het leek me dan ook te gek eindelijk eens op een 500 cc machine te klimmen en die met een kleine 300 km/uur over het asfalt te jagen. Lekker veilig achter m'n beeldscherm, dat wel.

BABES EN CHAMPAGNE

Vijftien circuits, waaronder dat van Assen, liggen voor me klaar. Het lijkt me verstandig om op het makkelijkste niveau te beginnen, want ook op de computer heb ik nog nooit met motoren geracet. Na een paar rondjes rustig oefenen (en m'n motor tig keer tegen ijzeren palen te hebben geramd) krijg ik het gevoel te pakken. Sterker nog, ik win zelfs m'n eerste Grand Prix. Okay even een graadje moeilijker instellen dan. Na even wennen aan de hogere snelheid en betere acceleratie, laat ik opnieuw alle 15 tegenstanders m'n brede rug zien. Overschakelen op super, ongelofelijk, professioneel, turbo. Je raadt het al, na een paar races is ook op dit niveau de eerste plaats in de zak. Babes en champagne zijn m'n beloning maar echt voldaan ben ik niet.

SIMPEL

Ondanks dat ik nog nooit in het echt of op het beeldscherm een motor heb bestuurd, win ik al na een paar uurtjes oefenen vrijwel alle races ook op het moeilijkste niveau. Nu heet ik niet voor niets Fast Ed maar dit is me toch iets te eenvoudig. Voor de zekerheid vraag ik Edwin even de Joypad ter hand te nemen, en ja hoor na een tijdje sluit ook hij z'n eerste race winnend af. Ik weet genoeg.
Ook qua graphics is Kawasaki niet echt bijzonder. De achtergronden van de 15 circuits lijken verdacht veel op elkaar en de pitstop is wel erg simpel uitgevoerd. Publiek is nergens te bekennen en de ijzeren palen, hijskranen en gebouwen komen me wat vreemd voor zo vlak naast een racecircuit.
De besturing van de motor is in orde. Vooral bij het nemen van een paar scherpe bochten achter elkaar, heb je echt het gevoel dat je je motor platlegt. Goed is ook dat je bij heuvelachtige circuits merkt dat je sneller gaat als de weg iets naar beneden loopt.

Kawasaki is te makkelijk. Zelfs op het 'expert-niveau' lukt het al na een tijdje om een race te winnen. Wat pittigere tegenstanders zou dit spel zeker goed doen. Misschien dat ze dan gelijk iets aan het geluid kunnen doen want het gejengel van koffiemolens heeft weinig met motorraces te maken.



RAPPORT

GRAPHICS 6^3

GELUID 5^3

ORIGINALITEIT 6^0

SPEELBAARHEID 6^1

▲ Lekker bochtenwerk

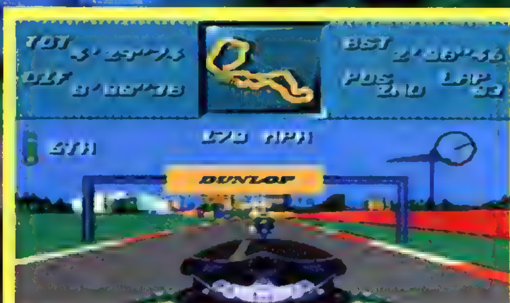
▼ Te makkelijk

▼ Geen motoren maar koffiemolens

▼ Sceneries lijken op elkaar

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 109,95
Fabrikant: Domark
Distributeur: Konami

5^9



Het circuit van Assen maar dat had je al herkend, toch?



Two player mode.

JURASSIC PARK
Rampage Edition

Het komt niet vaak voor dat de opvolger van een goed spel nog beter is als het origineel. Tot mijn verbazing was dat wel het geval met Jurassic Park Rampage Edition voor de MegaDrive. Het is origineler, pittiger en veel leuker dan zijn voorganger. Kortom, een platformspel van klasse.

EIEREN ZOEKEN
Even een stap terug in de tijd. Grant ontsnapt met een helikopter van het eiland. Het leger blaast delen van het eiland aan gort. Terwijl Grant weg vliegt, ziet hij een andere helikopter landen. Hij vermoedt dat het InGen-agenten zijn die op zoek gaan naar dino-eieren die de destructie van het eiland hebben overleefd. En, je raadt het al, jij moet hier een stokje voor steken. Net zoals in het vorige spel kun je je op het eiland ook verplaatsen als een Raptor. In feite krijg je dus twee spelen in één.
In het eerste spel moest Grant het vooral opnemen tegen dino-achtigen. In de Rampage Edition zijn het de InGen-agenten die hem de meeste kopzorgen bezorgen. En dan is er nog de Costa Ricaanse luchtmacht die luchtaanvallen uitvoert op alles wat op het eiland beweegt.

AFDALEN GEBLAZEN
Het spel begint met het kiezen van een locatie waar je als Grant of als Raptor op het eiland gedropt wordt. Grant moet er zes en Raptor vijf doorstaan. De eerste drie mag je kiezen. Overleef je deze, dan ga je automatisch naar de laatste twee of drie. Ik koos willekeurig een locatie en kwam meteen in een zeer netelige situatie terecht. Een Pteranodon greep mij in de kraag en sleurde mij door het prehistorische oerwoud hoger en hoger naar haar nest. Vanuit het nest is het afdalen geblazen. Onderweg kom je nieuwe wapens tegen zoals het schokgeweer, gas granaten, vlammenwerpers en nog veel meer van dergelijk speelgoed. Ook powerups zijn er genoeg. Het Med Kit herstelt je wonden, een Candy Bar geeft je weer energie en een 1-up biedt je een extra leven. Die heb je ook nodig want je wordt werkelijk van alle kanten belaagd.

WIE NIET STERK IS...
De verschillende levels variëren nogal in opzet. Neem de Savanne jacht bijvoorbeeld. Plotseling bevind je je in de kurkdroge woestenij. Van bescherming is nauwelijks sprake. Je bent echter niet alleen. Een Gallimimus is je prehistorische paard waarmee je als 'cowboy' de savanne over kan racen. In dit level werd mij duidelijk hoeveel vijanden ik eigenlijk moest overwinnen . Had ik net de klauwen van killer dino's ontweken, was ik InGen kogels te snel af geweest, werd ik nog bestookt met granaten vanuit een helikopter. Je kunt niet botweg wegrennen. Je moet slimme taktieken ontwikkelen om de vijand te snel af te zijn. Doe je dat niet dan kom je nooit levend uit Jurassic Park.


Hé, een tegenligger.


Wie is er bang voor vogeltjes?


Hoor ik daar iets achter me?


In de kraag gevat.



De Rampage Edition is een aanrader. Meestal is nummertje 2 van een spel niet meer dan wat nieuwe achtergrondjes. Dit spel is echt vernieuwd. Prima graphics, redelijk geluid en, veel belangrijker, volledig nieuwe vijanden. En veel dat het er zijn!

DAVID

RAPPORT

GRAPHICS	8.3
GELUID	7.9
ORIGINALITEIT	7.9
SPEELBAARHEID	8.3

- Fraaie graphics
- Nieuwe vijanden
- Pittig
- Gevarieerde levels

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,-
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega

8.2



BURN:CYCLE


A-team to the rescue.

In Engeland vond afgelopen november een historische gebeurtenis plaats. Het CD-i spel Burn:Cycle behaalde de eerste plek op de verkooplijsten, nog voor spelen als Rebel Assault en Doom II. Dave Collier, de ontwerper van het spel, zei hierover: "Iedereen in de UK die een CD-i bezit, heeft het spel gekocht." Nederland, sluit je aan.

MOEDER ALLER HOOFDPIJNEN

De hoofdrolspeler Cutter komt bij bewustzijn in het zwaarbeveiligde hoofdkwartier van de mega-national Softech waar hij bezig was een inbraak te plegen. Hij heeft een abnormale hoofdpijn; er blijkt een zogeheten 'Logic Bomb' in z'n hoofd geplaatst die binnen twee uur z'n hersenpan wegvreet. Eenmaal bijgekomen weet Cutter een transmittor te vinden waarop Chris, zijn vriendin en partner, hem hysterisch toespreekt. Hij moet zo snel mogelijk ontsnappen. Een stuk of zes moeilijk neer te schieten bewakers verder moet een deur opgeblazen worden. Niet dat het echt helpt: Cutter krijgt, zonder dat hij op enige manier kan ingrijpen, te zien hoe zijn vriendin op uiterst (koel)bloedige manier neergeknald wordt. Hij kan alleen haar morsdode lichaam afzoeken op sleutels en creditcards en haar zweefauto nemen.

EXPLODERENDE OOGBOLLEN

Nadat Cutter eindelijk uitgevogeld heeft hoe de zweefauto te bedienen en de juiste lokatie ('urban') is ingeprogrammeerd, kan Cutter's zoektocht echt beginnen. Na nog even bomafweer uit de lucht geschoten te hebben, verandert het spel in een adventure.

Cutter loopt rond in een donkere, bewolkte 3D binnenstad waar hij verschillende plekken in kan wandelen. Terwijl hij rondspeurt, begeleidt hij zelf zijn stappen met commentaar, een voice-over zoals in Blade Runner. Hij stapt de 'Karmic Church of Consciousness' binnen waarvan Cutter zegt: "Men denkt zijn ziel en zonden schoon te wassen, maar ik zou mezelf een week kunnen schrobben en nog stinken."
Tijd voor een spelletje: in de SumZero Bar -waar al het echte en holografische gajes uithangt- speelt Cutter een spelletje 'Karmic Roulette'. Doe het fout en de oogbollen zullen exploderen; win het en Cutter kan bij de bar z'n hoognodige prijs ophalen.

WARE VRIENDEN

Na z'n winst bij de roulette kan Cutter zijn 'vriend' Zip te hulp vragen, wiens lichaam wel aanwezig is maar waarvan de geest is afgereisd naar het Televerse. Dit is een soort toekomstige variant van Internet waarbij mensen zichzelf omzetten naar data en reizen over de telecommunicatienetwerken. Met de gewonnen data kan Cutter Zip van Cyberspace terughalen naar de werkelijkheid. Niet dat Zip echt wil helpen; in plat Engels geeft hij te verstaan dat hij er wel geld aan moet verdienen. Tja, een probleem dus want alle Nigeriaanse Randen die Cutter bezit, liggen in het hotel waar een Softech agent op de loer ligt die gelijk doodschiet.
(Opmerking: Een fout in dit spel kost letterlijk je kop; saven dus wanneer het kan.) De oplossing dient zich aan met de bijdehante sexy dame Gala, die een man in de bar afmaakt en Cutter een gun in z'n handen gooit om een andere man af te schieten. Met haar als charmant en dodelijk wapen krijgt Cutter toegang tot zijn Nigeriaanse flappen.

NOOIT MEER DOOD

Vanaf nu wordt het steeds verwarrender, maar ook steeds duidelijker. Cutter gaat met Gala naar Doc, een oude kennis die Cutter wellicht van het virus in zijn hoofd kan afhelpen. Doc vraagt: "Heb je misschien last van herinneringen?"

Voortdurend heeft Cutter hinder van een flashback waarin twee mannen een nekschot ontvangen van een oude collega. De enige manier om het virus onschadelijk te maken, is door een versie van Cutter te downloaden in het Televerse en deze digitale kopie de zoektocht verder te laten vervolgen. Maar de transversie gaat een beetje fout en een aangevreten variant van Cutter arriveert in het bitjesuniversum waar Chris, z'n dode vriendin, hem opwacht. Huh? Blijkt dat zij het missende onderdeel van Cutter is; een samensmeltende zoen biedt uitkomst.

Burn:Cycle vind ik de next level in gaming; een spel gemaakt voor de geoefende gamer die een volwassen inhoud wil in zijn spel. Het is een nieuw genre: voortaan te noemen spelliteratuur. Met de beperkingen van de CD-i zijn de makers zeer creatief omgegaan en ze zijn de gameplay ook niet uit het oog verloren. Heb je een CD-i speler, koop dan dit spel en prijs je gelukkig.

ADAM





Op het eerste gezicht heeft Burn:Cycle iets weg van de zogenaamde interactieve tekenfilms. Net als Dragons Lair en Space Ace gaat het hier om kwalitatief hoogwaardige animatie en filmtechnieken. Het grote verschil: Burn:Cycle is niet lineair en is veel sexier dan alle vorige titels. Het einde van het spel kun je op z'n minst verrassend noemen!

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	9⁶
ORIGINALITEIT	9⁸
SPEELBAARHEID	9⁰

- Volwassen spel
- Spannend
- Veel afwisseling
- Een nieuwe ervaring

CD-I
Prijs: ƒ 129,-
Fabrikant: TripMedia voor Philips
Distributeur: Philips

9⁴

Als beste getest — Power Premium — Power Unlimited



Ze is niet zo lief als ze er uitziet.



Vriendinnetje verliest haar binnenkant.



Ik dacht dat jij dood was!?

Gratis T-shirts

In samenwerking met Philips zijn we er in geslaagd voor de PU lezers een tiental T-shirts van Burn:Cycle te bemachtigen. Stuur een briefkaartje met je naam, adres en telefoonnummer naar:

Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

Vertel ons wel even waarom juist jij in aanmerking komt voor dit fraaie stukje textiel.

EEUWIG

Deze maand ontvingen we welgeteld 237 handleidingen over Mortal Kombat 2. 345 brieven over andere spellen en 27 diskettes over van alles en nog wat. Een kleine 50 schrijvers dreigden dat ze met een knokploeg langs zouden komen als hun tip niet geplaatst zou worden, 4 lezers zouden hun abonnement opzeggen als hun brief niet in Eeuwig Leven kwam en twee tipgevers zouden zich abonneren op voorwaarde dat we hun bijdrage zouden plaatsen. Eén tipgever zou zich abonneren op de EO-gids als hij niet in dit nummer zou komen, precies 14 cheaters schreven dat we hun tips niet hoefden te plaatsen en 3 gamers hadden helemaal geen tips, alleen maar commentaar (2 positief en 1 negatief). Eén schrijver zou z'n console opeten als we z'n inzending niet zouden plaatsen. Deze laatste persoon wensen wij smakelijk eten.

Stuur alles wat je kunt missen op het gebied van spelbederf naar:

Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

Heb je behoefte aan een goed gesprek over jouw frustraties, kies dan een van de volgende telefoonnummers:

Nintendo Servicelijn
03402 - 54490
Sega Megaphone
(ƒ1,- p/m)
06 - 34033034



QUARANTINE

Passwords

1. omnicorp is all knowing
2. keep the opressor oppressing
3. the meek shall inherit zilch
4. have you had your hydergine today
5. kemo city is a nice place to visit

Let op: deze passwords werken niet bij alle versies van het spel. Sommige versies accepteren alleen het eerste password. Er schijnen zelfs versies in omloop te zijn die er mee kappen als je hoger dan level 2 komt!!! Dank, Edwin uit Amsterdam.



JUNGLE BOOK

00C82E04
voor oneindige levens
00C82F06
voor oneindige energie



IN Z'N RUG

Het lukt Rense uit Uden maar niet om de eindbaas in de bar aan het einde van het eerste level van **Terminator** (NES) te verslaan. En toch is het heel simpel, je hoeft hem alleen maar steeds in z'n rug te slaan. Als dank heeft Rense een password voor Bomberman II voor de NES: K3456712.



DIERENMANIEREN

Bij hoge uitzondering willen we deze keer een lezeres bedanken, namelijk Sascha uit Nijwiller/Wittem. Zij offerde haar geweldige zelfgemaakte codeboek en liet doorschemeren dat de Prof als hij dat wilde, best een nieuwe hond bij de kennel van haar ouders mocht komen halen. Lieve Sascha, bedankt voor je aanbod, maar als er iemand bij mij thuis mag blaffen dan ben ik dat zelf en niemand anders.



SPIDEY

Het Game Boy-spel **Spider-Man 2** stelt Tom uit Arcen voor heel wat problemen. Waar is die antidote bijvoorbeeld te vinden? Simpel, Tom, kijk maar eens in het laboratorium in level 2. Verder lukt het Marcel uit Blokker maar niet om de Lizard te verslaan in het riool. Je hebt daar diezelfde antidote voor nodig en dan moet je hem blijven raken (ongeveer 25 keer).



WAYNE'S WORLD

Stefan uit Zwijndrecht selecteert zo zijn levels: op het titelscherm druk je X, Y, B, L, R en beneden. Daarna omhoog, nu zie je de levelselect onderaan het scherm.

STUNT RACE FX

SNES

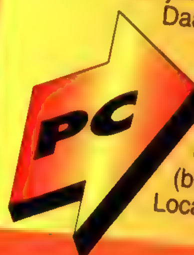
Tip van Michael uit Amsterdam, nee niet de onze. Met deze cheat zie je de auto vanuit een ander gezichtspunt.
Start het spel en ga racen, druk tijdens de race tegelijkertijd op de L, R en de Select-knop.



HALLOWEEN HARRY

Jorrit en Rens uit Heeze, wij denken inderdaad niet dat we van jullie af zijn door jullie tips niet te plaatsen. Daarom kunnen we ze net zo goed wel plaatsen, toch?

Wapens en God mode (duurt 1 minuut): Ctrl + R + E + N
Warp mode: activeer God mode en druk op: Alt + L + Nummer (bijv. 23 = 2.3)
Locatie: Alt+ = +Nummer



LEVEN

TYRANNOSAURUS BOY

GAME BOY

Dustin uit Haaren vraagt: "Hoe kom je verder in level 3 van **Jurassic Park** op de Gameboy in level 3 na de T.rex. Als je alle eieren hebt gepakt, wat moet je dan doen?" Dustin, als je alle eieren hebt, dan ontvang je een pass card waarmee je een van de gebouwen kunt binnengaan. Het lijkt er op dat je gewoon nog niet alle eitjes hebt gevonden. Heb je ook al op de daken naar eieren gezocht?

WOLFENSTEIN 3D

JAGUAR

Amsterdamse Ruben kent een paar handige codes die je helpen bij de strijd tegen de nazi's:
Onzichtbaarheid: 4, 6, 6, 8
Levelselect: (bij Main Menu): 1, 3, 7, 9
Ammo en keys: 4, 9, 9, 5



Tip van de maand

WAT ZEGT DE DOOM 2 EINDBAAS?

Erik Koningen uit Oisterwijk kreeg de eindbaas in level 30 van Doom 2 maar niet dood. Ten einde raad ging hij met Doom editors in de weer. Probleem was dat er nog geen Doom 2 editors verkrijgbaar waren. Daarom probeerde hij met zijn Doom 1editor de WAD-files te veranderen (van Doom2.wad naar Doom1.wad). Dat werkte nog ook. Vervolgens nam hij het (onverstaanbare) geluid op dat de hellebaas maakt op het moment dat je hem voor de eerste keer ziet. Hij maakte er een WAV-file van en speelde dat achterstevoren af. Toen hoorde hij wat er eigenlijk gezegd wordt: "To end the game you must kill me, and the jaws will narrow." Dat betekent: Om het spel te beëindigen moet je mij doden, en dan zullen de kaken dichtgaan. Hiermee heeft Erik een van de grote Doom-raadsels opgelost, een prestatie waarvoor hij echt wel een beloning verdient. Daarom krijgt hij deze keer de prijs voor de Tip van de Maand: een spel naar keuze.



THE HORRENDOUS VISAGE OF THE BIGGEST DEMON YOU'VE EVER SEEN CRUMBLES BEFOR YOU. AFTER YOU PUMP YOUR ROCKETS INTO HIS EXPOSED BRAIN, THE MONSTER SHRIVELS UP AND DIES, ITS THRASHING LIMBS DEVASTATING UNTOLD MILES OF HELL'S SURFACE.

YOU'VE DONE IT. THE INVASION IS OVER. EARTH IS SAVED. HELL IS A WRECK. YOU WONDER WHERE BAD FOLKS WILL GO WHEN T DIE, NOW. WIPING THE SWEAT FROM YOUR FOREHEAD YOU BEGIN THE LONG TREK BACK HOME. REBUILDING EARTH OUGHT TO BE A LOT MORE FUN THAN RUINING IT WAS.

BLAKE STONE

PC

Kees uit Hazerswoude had eindelijk tijd om een brief te schrijven. Daarin meldt hij: "Start het spel met 'bstone radar'. Je weet nu wat er allemaal op je afkomt. Of typ tijdens het spelen JAM, dan heb je 100 % gezondheid, ammo, wapens en toegang tot de lift.

SUPER STREET FIGHTER TURBO

ARCADE

Wil je vechten met de mysterieuze baas Akuma? Beweeg de selectiebox over Ryu, T.Hawk, Guile, Cammy en opnieuw Ryu. Wacht bij elke vechter ongeveer 5 seconden. Druk dan op Start en dan tegelijk op alle drie de slknoppen. Er zal een nieuwe box zonder naam verschijnen. Selecteer die, want dat is Akuma.





EEUWIG

NES

BOKSHANDSCHOEN

Gijs uit Almelo en Thomas uit Wageningen zijn samen op zoek naar een manier om Montana Max te verslaan in het NES-spel **Tiny Toon Adventures**. Jullie moeten via de bokshandschoen die over het scherm vliegt op het hoofd van Montana Max springen en hem drie keer raken.

PC

ZOOL 2

Yo, een tip van Big Daddy A en Grandmaster Flo.

Druk tijdens het options-scherm op Escape. Je komt dan in het config menu.

Type PHONEBOOK en druk weer op Escape.

Tijdens het spel kun je nu op 0 drukken voor de volgende stage, op 3 drukken brengt je naar een bonusstage en door Ctrl ingedrukt te houden, maak je een supersprong.



GAME BOY

MICKEY MOUSE 2

Levelcodes, met de groeten van Mark uit Wolvega en Niels uit Apeldoorn.

2: TEST
3: GAME
4: SHIP
5: RACE
6: WORD
7: SHOP
8: SIZE
9: QUIZ
10: DOLL
11: DATE
12: ZOOM
13: DISK
14: GOLD
15: ZERO
16: FIRE
17: ROOT
18: READ
19: TAPE
20: UNIT
21: SONG
22: TYRE
23: LOVE
24: NOTE
25: JAZZ
26: HELP
27: KING
28: GIFT

SNES

NBA JAM

Playboy Joris uit Amsterdam schrijft het volgende. Om met 2 playboy-bunnies te spelen: ga naar het initialenscherm en voer als initialen bij speler 1 'LOR' met als geboortedatum 'FEB20' in. Bij speler 2 'KER' en 'OCT10'.



GAME GEAR

ALADDIN

Action Replay Code 00C11606 voor oneindige energie

SNES

MARIO KART

David uit Rotterdam en Stefan uit Zwijndrecht warpen je naar de Special Cup Race: kies een Time Trial Race, kies de Mushroom Cup en druk op L, R, L, R, L, L, R, R en A. Je zit nu in de Special Cup Race.

Spookrijder

Je kunt nu racen met een onschuldig figuurtje. Ga naar het player select scherm, daar zie je dat Mario gekozen is. Druk Start in op controller 2 en de letters 'COM' verschijnen boven de prinses. Kies speler 1 en speler 2. Als je begint met de time-trial zie je een doorzichtig figuurtje dat door de computer bestuurd wordt.

MEGA DRIVE

CASTLEVANIA

Michiel uit Zeist laat weten hoe je het spel oppompt tot full expert level. Druk twee keer op Omhoog, twee keer Beneden, links, Rechts, Links, Rechts, B en twee keer op A.





LEVEN

PARODIUS
Een tip uit Rotterdam van Game Boyer Leon: als je tot de tanden bewapend wil zijn, druk dan op Pauze, vervolgens Boven, Boven, Beneden, Beneden, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A, B, A B,A. Dit kun je maar een keer doen per spel.

GAME BOY

VIRTUA RACING
Action Replay codes van Jeremy uit Landen (B.):
Mirror race: FFFDE80080
Altijd 99 sec.: FFD0550063
Altijd op eerste plaats: FFD30E0001

MEGA DRIVE

MICROCOSM
Pauzeer het spel en herhaal 3 keer geel, rood, groen, blauw, boven, links, pauze. Volgens Jeroen uit Helmond word je dan onverslaanbaar en in het volgend level krijg je alle wapens.

CD32



INFERNO
Kies als naam Lazarus en als callsign Inferno, dan staat er een saved game voor je klaar dat je direct naar de eindstrijd voert, zo laat Ben weten.

PC

SNES

MORTAL KOMBAT 2
Sebastiaan uit Maarssen zegt: "Houd bij de intro op een van de twee joypads L en R ingedrukt bij het development scherm. Je ziet dan als het goed is, bij het Acclaim-scherm een filmpje van Shao Kahn en Kintaro. Als dit afgelopen is, kun je gewoon normaal het spel spelen.

DE LAATSTE DER LYNX
De trotse Lynx-eigenaar Paul uit Heerlen is wanhopig op zoek naar Lynx-spellen en wil er desnoods zelfs half Nederland voor afreizen. Dan heb ik goed nieuws voor je Paul, want in dat geval moet je het eens proberen bij de firma Atin in Valkenburg (ZH). Bel ze eerst maar eens op tel: 01718-12340.

LYNX

GAME BOY

WARIO LAND
Met de complimenten van Danny en Niels, beiden uit Rotterdam. Met deze tip kun je zelf levens, munten, harten en tijd instellen en zo Wario nieuwe krachten geven. Druk als je aan het spelen bent op start zodat het spel pauzeert. Druk dan 16 keer op Select en er verschijnt een cursor, linksonder bij je levens, op het scherm. Houd B ingedrukt en druk naar rechts om naar je munten, harten en tijd te gaan en druk naar boven of beneden om de cijfers te veranderen. Om Wario nieuwe krachten te geven moet je hetzelfde doen, alleen moet je de cursor op Wari's hoofd zetten door A en B ingedrukt te houden en 2 keer naar links te drukken en weer op start te drukken zodat het spel verder gaat. Hiermee verandert Wario in een nieuwe vorm van Wario naar Bull Wario, Jet Wario, Dragon Wario en Small Wario.

SNES

LAWNMOWERMAN
Rudi uit Milsbeek stuurde een tip voor de echte grasmaaiermannen. Druk in het eerste level op Start, B, R, Select, Select, Y, B, Y, A, B, Start. Voor oneindig veel levens: druk op Start R, A, Select, Y en Start. Als je in een virtual world bent, druk dan op Start en blijf A indrukken, druk weer op Start en je hebt het veld uitgespeeld.

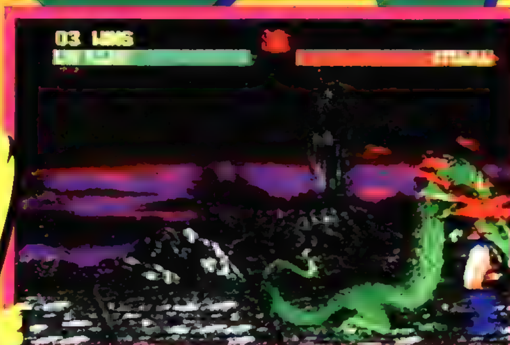
MET OF ZONDER?
Theo uit het Friese Delfstrahuizen vraagt zich af of je de Mega CD ook kunt gebruiken zonder MegaDrive. Helaas, Theo, je hebt er toch echt een MegaDrive voor nodig. Een alternatief is eventueel de Sega CDX, want dat is een MegaDrive, Mega CD en CD-man in één. Aan die oplossing kleven echter twee nadelen: de CDX is veel duurder dan een losse MegaDrive en Mega CD en er zijn er maar een paar honderd te koop in Nederland.

MEGA DRIVE/ CD





Mortal Kombat 2



Liu Kang's Green Dragon: down, towards, back, back en highkick.



Liu Kang's Saterday Night Fever: towards, back, back, back en lowkick.

Als we jullie brieven mogen geloven, kent iedereen langzamerhand Mortal Kombat 2 op zijn duimpje. Zakken vol met codes worden dagelijks het PU-testlab binnen gesleept. Sommige fanatiekelingen doen er zelfs foto's en videobanden bij om ons te overtuigen van hun kunnen. Voor degenen onder jullie die nog steeds niet alle fatalities en friendships uit hun vingers kunnen krijgen, hebben we nog maar eens een aantal moves op een rijtje gezet. Over nog steeds gonzende geruchten over beastalities (verander je tegenstander in een beest) en de drie nieuwe verborgen characters (Inferno, Kata en Scarlet) is ons nog niets bekend. Wel weten we inmiddels dat je na vijftig matches moet spelen tegen de zwarte ninja Noob Sailot (de achternamen van de makers Ed Boon en John Tolias omgekeerd) We houden je op de hoogte van onze nieuwe ontdekkingen.



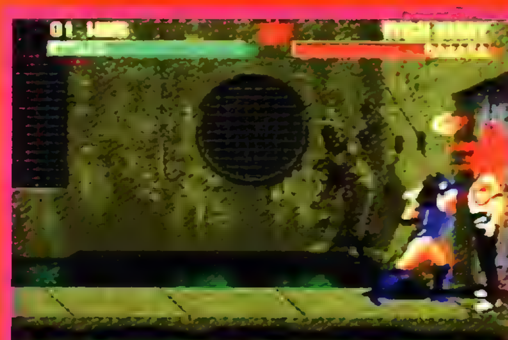
Johnny Cage's Torso Throw: down, down, towards, towards en lowpunch.



Reptile's pop: back, back, down en lowkick.



Kitana's Taart: block vasthouden, down, down, down, up en lowkick.



Kitana's Fan Decapitate: block, block, block, block en highkick.



Mileena verdient een bloemetje: block vasthouden, down, down, down, up en highkick.



Baraka's Blade Lift: back, towards, down, towards en lowpunch.

LEVEN



Kung Lao's konijn: back, back, back, down en highkick.



Kung Lao's Hat Slice: towards, towards, towards en lowkick.



Johny Cage's Signature: down, down, down, down en highkick.



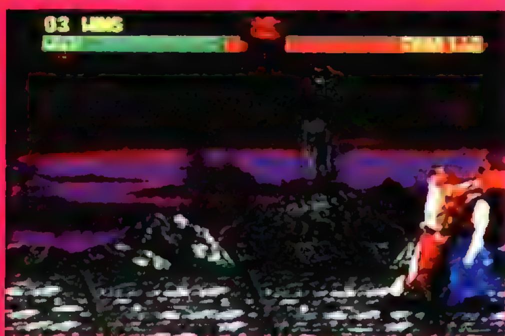
Reptile's tongzoen: back, back, down en lowpunch.



Sub Zero's Ijsbom: Lowpunch vasthouden en back, back, down en towards.



Shang Tsung's Soul Steal: Block vasthouden, up, down, up en lowkick.



Jax's Oorwarmer: lowpunch vasthouden, towards, towards, towards, lowpunch loslaten.



Jax's Arm Rip: block, block, block, block en lowpunch.



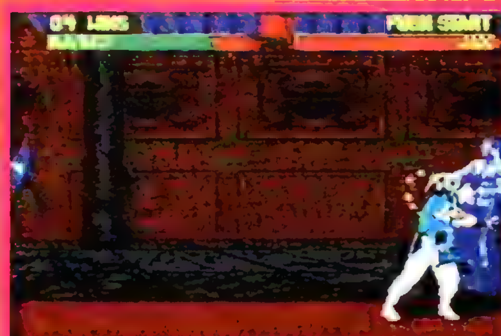
Mileena's Sai Slaughter: towards, back, towards en lowpunch.



Scorpion's Nuclear Blast: block vasthouden, up, up en high punch.



Raiden's Kid Thunder: down, back, towards en highkick.



Raiden's Shock: Lowkick vier seconden vasthouden dan block en lowkick.

EEUWIG

JAZZ JACK RABBIT

PC

Ivo uit Schiedam was zo sportief nieuwe tips op te sturen, hoewel hij het niet eerlijk vond dat hij al eerder een tip had opgestuurd en die vervolgens wel in het blad zag staan, maar dan met iemand anders z'n naam erbij. Beste Ivo, soms sturen tig mensen dezelfde tip in. In plaats van een hele rij namen van inzenders te noemen kiezen we dan soms een naam uit. Je had gewoon pech dat het niet de jouwe was. Maar goed, hier komt jouw tip (en die van Wilco uit Landsmeer!). De routebeschrijvingen naar de geheime levels doen we trouwens de volgende keer. Druk op P en dan op Backspace en tik een woord in.

CSTRIKE: je krijgt een vliegend skateboard.
SABLE: extra snelheid
BOUF: onkwetsbaar
GUNHED: alle wapens
BAD: een vogel die ook schiet
HOOKER: op het eind krijg je een bonuslevel
DOOM: maak de vijanden sneller en sterker
LAMER: naar het volgende level
KEN: ga naar DOS
MARK: verlies een leven
HOCUS: geteleporteerd naar vreemde bestemmingen
CHECK: getallen komen in de status-balk
ARJAN: hahahaha
GREETZ: Arjan bedankt een aantal mensen
TIM: awesome



STAR TREK TNG

SNES

Menno uit Rijswijk en Olivier uit Zwanenburg warpen razendsnel naar elk level. Druk tijdens het titelscherm op Y, Y, X, X, A, A, B, B. Als het goed is, hoor je nu een vreemde toon en als je nu gewoon het spel begint en op start drukt om te pauzeren, tover je met de Y-knop het levelselect-scherm te voorschijn.

SIM CITY 2000

MAC

Uit het Belgische Dilbeek laat Jeroen weten hoe je extra veel geld krijgt. Tik tijdens het spelen de volgende letters in: P, O, R, N, T, I, P, S, G, V, Z, Z, A, R, D, O en je bent een half miljoen dollar rijker.

DE ZEVENDE

SNES

Rens uit Grubbenvorst zit vast in **Zelda II: the adventure of Link.** Al vier maanden om precies te zijn (en tegen de tijd dat deze brief in de PU staat wel een half jaar). Maar gelukkig is er een oplossing. De zevende magic container die je nog mist, kun je vinden op het doolhof-eiland (het eiland waar het vierde kasteel ook is). Je moet hiervoor in een grot vallen aan de linkerkant van het eiland, ongeveer in het midden.

ACTIE

Action Replay cartridges blijken de gemoederen onder de lezers nogal bezig te houden. J. Jam (dat moet haast wel een pseudoniem zijn) uit Tiel wil bijvoorbeeld het verschil weten tussen de Action Replay en z'n opvolger, de Action Replay 2. Er is een aantal verschillen, Jammy (vind je toch niet erg hè, dat we je zo noemen?). Om te beginnen kun je in de AR2 honderd codes invoeren per spel, in plaats van vier zoals in het origineel. Verder heeft de AR2 een betere codezoeker, die zelf cheats voor je weet te vinden. De AR2 is bovendien ook te gebruiken als converter voor Amerikaanse spellen. De prijs is overigens ook iets hoger, de SNES-versie kost bijvoorbeeld ƒ 139,-, terwijl de eerste versie nu al te koop is voor ƒ 99,-.
Action Replay cartridges kun je trouwens niet kopen bij speelgoedzaken als Bart Smit en Intertoys, je moet ervoor naar een speciaalzaak.
Inderdaad, Michel uit Oudewater, er is een Action Replay 2 voor de SNES (zie hierboven voor de details). En ja, er is er ook een voor de Game Gear, die kost ƒ 99,-.
Jeroen uit Nieuwegein vraagt zich af of er ook een Action Replay is voor de PC. Ook daar is het antwoord ja op, deze kost ƒ 219,- (verschil moet er zijn natuurlijk).
Dan hebben we nog Richard uit Franeker. Hij wil weten of er ook een Action Replay is voor de Mega CD. Nou nee, maar natuurlijk wel voor de MegaDrive. De Mega CD is natuurlijk geen aparte computer, dus een eigen Action Replay heeft ie niet.
Andere regelmatig voorkomende vragen gaan over de manier om aan codes te komen. Als het goed is (als je tenminste een Nederlandse Action Replay hebt gekocht, heb je bij je handleiding ook een telefoonnummer (de Action Replay-lijn) en een clubkaart gekregen. Als je die instuurt, kun je een abonnement nemen op nieuwe codes. En verder is het natuurlijk gewoon een kwestie van zelf codes uitproberen en goed de vakbladen (PU dus!) lezen.

JORDAN VS BIRD

GAME BOY

Jan uit Sommeldijk stuurde een bijna onleesbare tip op voor Jordan V.S. Bird voor de Game Boy. Met veel moeite hebben we de tip weten te ontcijferen. Volgens Jan schiet je altijd raak met een Slamdunk als je de dunk op de volgende manier uitvoert: druk op A + pijltje omhoog en wacht dan tot Jordan automatisch springt. Dan moet je op het hoogste punt van de sprong op B drukken en bingo.



DRACULA

MEGA DRIVE

Stage select: druk tijdens het voorbijscrollen van het platform op Omlaag, Rechts, A, C, Omhoog, Links, A. Als je nu tijdens het spel pauzeert met Start, kun je met Omhoog een ander level kiezen.

LEVEN

MEGA DRIVE

SONIC & KNUCKLES

Namens onder meer Sven uit Oosterwolde, Marcel uit Hendrik Ido Ambacht en Arjan uit Katwijk een manier om het spel op een ander (geen Sonic) spel te kunnen spelen. Stop een willekeurig spel op Sonic & Knuckles en zet de MegaDrive aan, dan verschijnt de mededeling No Way. Druk dan A, B en C tegelijk in en je start in een soort super bonus level. Druk op A, B, of C en de sterballetjes veranderen in rood of blauw. Rood voor Knuckles en blauw voor Sonic. Het bonuslevel is voor elk spel anders.

GAMEBOY

BURAI FIGHTER

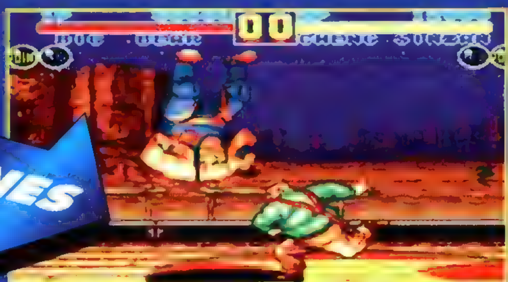
Levelcodes van Martin uit Sluiskil:

2 eagle: HGKM
3 eagle: CPFG
4 eagle: JJCM
5 eagle: DKLF

2 albatross: HGNC
3 albatross: BMHB
4 albatross: DGBF

2 ace: GBHL
3 ace: MHCB
4 ace: CDMN

SNES



3 OF 11 SPELERS?

Rody uit Nieuwegein is heel erg blij met z'n SNES-spel **Fatal Fury**, maar zou nog blijer zijn als hij alle 11 vechters kon kiezen in plaats van maar 3. Jammer, Rody, maar de andere spelers kun je alleen maar kiezen in de Versus-mode.

MEGA DRIVE

ZES KNOPPEN MEGADRIVE

Nee hoor, Marcel uit 'wereldstad' Pijnacker (geen flauw idee waar het ligt en het interesseert ons ook niet), je hebt om **Virtua Racing** te spelen echt geen joypad met zes knoppen nodig. Het staat inderdaad op de verpakking, maar dat slaat dus nergens op.



GAME BOY

ADVENTURE ISLAND

Een levelselect afkomstig van van Niels uit Apeldoorn en Martin uit Sluiskil. Druk bij het titelscherm op: RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, A,B,A,B, START. Druk op A om te starten.

GAME GEAR

DRACULA

Action Replay codes voor de draagbare nekkebijter:

00C5-3D03 voor eeuwig leven
00C5-3E04 voor eeuwige levensstaafjes
00C5-4008 voor never ending weapons
00C5-4505 voor eeuwige tijd

PS

Voor Bart die een disk stuurde met 'n speciale Wolfenstein-versie. Helaas was je disk beschadigd aangekomen en daardoor konden we 'm niet lezen. Wil je die disk opnieuw opsturen?

Dat geldt ook voor Martijn uit Delft. Je disk kwam stuk aan. Doe s.v.p. nog een poging.

Speciale dank aan Super Straatvechter Edu uit Den Bosch. Hij weet wel waarom.





Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met
Bon Bec Media Nederland B.V., Simon van der Meijden, 01830 - 34110;
fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Jurassic Park ƒ 90,-, Addams Family ƒ 90,- en Megagames 2 (Golden Axe, Streets of Rage, Revenge of Shinobi) ƒ 150,- of ruilen tegen een tof spel. Tel.: 05916-1696, Bas.

Te koop: Sega 16-bit met 3 spellen en een extra joystick voor ƒ 225,-. Tel.: 08384-1035, Arjan.

Te koop: Sega 16-bit spelcomputer met 5 spellen (Aladdin, Jurassic Park, Sonic 1, James Bond the Duel en Indiana Jones and the Last Crusade). Prijs n.o.t.k. Tel.: 03440-22089, Vanja (na 15.30 uur).

Wie wil met mij ruilen voor het Sega Master System: Wonderboy 3 (The Dragon's Trap) of Lemmings (beide met Ned. handleiding). Graag tegen Jurassic Park of Cool Spot (ook Master System). Tel.: 030-938557, Wouter (of spreek een boodschap in op het antwoordapp.).

Te koop: Streets of Rage 1 (Game Gear) met origineel doosje en handleiding voor ƒ 30,-. Tel.: 05178-18246.

Te koop: MegaDrive + 2 controllers en 6 knoppige controller met 4 spellen (Shinobi 3, Sonic 3, Sonic 1 en SF 2 SCE). Alles in goede staat met boekjes, doosjes en handleiding. Prijs ƒ 450,-. Tel.: 03405-67129, Rudi.

Te koop voor MegaDrive: Desert Strike voor ƒ 100,- (winkelwaarde ƒ 160,-) of te ruil tegen Asterix. Tel.: 05164-1640, Jorrit (Friesland, zelf ophalen). Bellen na 17.00 uur.

Te koop: MegaDrive + Mega CD + accessoires + 2e joystick en 9 spellen. Vraagprijs ƒ 700,-. Tel.: 05150-15843.

Te koop: Master System + controlpad en spellen (Sonic, Alex Kidd, Moonwalker, Pacman). Alles bij elkaar voor ƒ 110,-. Tel.: 05132-1732, Friesland.

Te koop voor de MegaDrive: Street Fighter 2 ƒ 100,-, Desert Strike ƒ 80,- of ruilen tegen: NBA Jam, Sonic 3, Urban Strike of Jungle Strike. Tel.: 04103-3794, Berlicum.

Te koop: Game Gear + adapter + Sonic en Shinobi 2. ƒ 150,-. Tel.: 08373-15024, Renkum.

Te koop en te ruil voor MegaDrive: Dragon Ball Z ƒ 59,-, Fantasia + Street Smart in 1 ƒ 49,-, California Games, Columns en Outrun ƒ 39,-. En te ruil: Mortal Kombat, Lethal Enforcers + Justifier, Ecco en Fatal Fury + Tiny Toon in 1. Ik zoek een Mega CD en Mortal Kombat 2 voor de MegaDrive. Tel.: 03405-70779, Marnix.

Te koop: Master System 2 + 2 controlpads + 4 spellen (Sonic 1 + 2, Andre Agassi Tennis, Alex Kidd in Miracle World). Alles in zeer goede staat. Prijs ƒ 250,-. Tel.: 078-121987, Marko Sas (Zwijndrecht).

Te koop gevraagd: Sonic 2, Sonic 3 en extra controlpad voor de MegaDrive. Laagste prijs telt. Tel.: 04760-74605, Rob (na 17.00 uur).

Te koop: MegaDrive 2 + 3 spellen (o.a. Aladdin, Jurassic Park) + menacer en 6 spellen + 1 joypad en 1 turbo pad. Nieuw in doos voor ƒ 500,-. Tel.: 05246-2051.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Sword of Sodan, Forgotten Worlds, Faery Tale Adventure (alledrie Japans), Golden Axe 2 en Crude Buster. Ik zoek Jungle Strike, Micromachines of Road Rash. Twee van mij ruilen voor een van deze. Tel.: 01184-69068, Jason.

Te koop: Game Gear met adapter + 4 spellen (Sonic, Columns, Donald Duck, Alien 3). Alles in doos en met boekjes. ƒ 250,-. Tel.: 02232-1249, Floris.

Ik zoek al een tijdje naar de volgende spelletjes voor de MegaDrive: Normy's Beach Babe-o-rama en Zoom. Wie kan mij helpen? Spelende oma Lies. Tel.: 070-3898700.

UITSLAG WEDSTRIJD GAME POST

De winnaar van de Game Post wedstrijd (van november 1994) is deze keer geworden:

Mark Goulooze
uit
Zaandam

VEEL PLEZIER MET DE DOOR *JOU* GEKOZEN PRIJS!

Te koop: MegaDrive 2 + 3-knops en 6-knops controlpad en het spel Sonic 3. Geheel compleet met handleidingen en dozen etc. voor ƒ 299,-. Tel.: 01650-67609, Randy (Roosendaal). Na 17.00.

Te koop: Sega 8-bit spelcomputer met 6 spellen (Sonic, Alex Kidd in Miracle Land (ingebouwd), Shinobi 2, Ghouls 'n Ghosts, Dragon Crystal en Laser Ghost). Compleet met AC adapter, 2 controlpads en antenne switch. Alles met handleidingen voor ƒ 325,-. Tel.: 02294-2019, na 17.00 uur.

Te koop of te ruil voor MegaDrive: Zombies, Virtua Racing, Sonic, Sonic Spinball, Cliffhanger, Asterix, Eswat, Super Monaco GP en V.A. Tel.: 01840-11785, na 17.00 uur.

Te koop voor Master System: Sonic 2 ƒ 40,-, Super Monaco GP ƒ 40,-, G-loc ƒ 35,-, Champions of Europe ƒ 35,-. Allemaal met boekje en doos. Tel.: 05956-2127, René.

Te koop: MegaDrive met Aladdin ƒ 200,-. Voor de Game Gear: Mickey Mouse Castle of Illusion en Asterix. Samen voor ƒ 70,-. Alles compleet in doos met boekjes. Tel.: 079-316319, Zoetermeer (na 18.00 uur).

Te koop: Sega 8-bit met 8 spellen (Sonic 1, Golden Axe, Shinobi, Populous, Ghost House, Dragons Crystal, Champions of Europe (voetbal), Alex Kidd in Miracle World ingebouwd) en 2 controlpads. Alles voor ƒ 349,-. Tel.: 05941-2008, Jelger.

Te koop: Master System II met handleiding in doos, 2 controlpads, adapter, antenneswitch en 9 spellen (o.a. Terminator vs. Robocop, Golden Axe, Monaco GP 2 etc.). Nog geen jaar oud voor ƒ 250,-. Tel.: 04185-2633, na 18.00 uur.

Te koop: MegaDrive + 3 joysticks en de spellen Mortal Kombat 2, Urban Strike, NBA Jam, Sonic 2, Starflight (zonder boekje), Super Baseball 200, een game genie, een boek met codes en een opbergdoos (ook voor Sega CD's). In 1 koop voor ƒ 700,-. Tel.: 038-212403, na 15.00 uur. Ik heb geen vervoer.

Te ruil gevraagd: Mortal Kombat 2 tegen Sonic 3, game genie tegen action replay. Beide voor de MegaDrive. Tel.: 04406-14700, Roger (na 17.00 uur).

Te koop: MegaDrive met 4 spellen (NBA Jam, Street Fighter CSE, Speedball 2 en Fanthasy Star 2 (RPG)) voor ƒ 400,-. Tel.: 08370-22384, Stephan (Wageningen). Na 19.00 uur.

Gezocht voor Sega 16-bit: Menacer, NHLPA Hockey. Tel.: 020-6414366, Vincent.

Te ruil/te koop voor MegaDrive: Cool Spot, James Pond 2, Sonic, Toki, X-Men, Ecco, game genie, 6-button joypad. ƒ 45,-. Tel.: 05953-3547, Jean-Louis.

Gevraagd: een MegaDrive. Tel.: 02208-18755.

Te koop voor MegaDrive: Dragons Fury ƒ 75,-, de Capattack Jewel Master ƒ 30,-, World of Illusion, Cool Spot ƒ 50,-. Tel.: 043-670857, Guido (Maastricht).

Te ruil/te koop voor MegaDrive: Sonic, Worldcup Italia '90, Tazmania, The Revenge of Shinobi. Alle spellen tussen ƒ 30,- en ƒ 50,-. De eerste koper krijgt gratis een 16-bit joystick. Tel.: 08370-17017, Wageningen.

Te koop: MegaDrive, incl. 2 controlpads, Sonic, Virtua Racing, Mortal Kombat en Jurassic Park. Alles 3 mnd. oud en in orig. verpakking. Prijs ƒ 375,-. Tel.: 020-4920024, Martin.

Te ruil voor MegaDrive: Corporation 3-D R.P.G. tegen jouw: Micor Machines 1 of 2, Mortal Kombat of Shining Force. Tel.: 01682-3604, Marijn. Ik heb geen vervoer en ruil niet per post.

Te ruil voor Game Gear: Sonic en Woody Pop. Apart voor Donald Duck, Devilish of Popils, samen voor Sonic Chaos, Robotnik of Jungle Book. Te ruil voor Master System: Teddy Boy en Wonderboy in Monsterland. Apart voor Y's, Wonderboy 1 of Rainbow Islands, samen voor Sonic Chaos of de MD spellen Gods of Chiki Chiki Boys.

Te ruil voor MegaDrive: Altered Beast voor Galahad, Gods of Chiki Chiki Boys. Andere voorstellen welkom. Schrijf: P. van den Bosch, Sweelinckhof 54, 4536 HC Terneuzen.

Te ruil voor MegaDrive: The Revenge of Shinobi, Ghostbusters, Atomic Runner, Sonic 1, Ranger X. Graag ruilen voor een ander leuk spel. Tel.: 058-157413, liefst omgeving Leeuwarden.

Te ruil voor MegaDrive: Bart's Nightmare, Spiderman, Donald & Mickey World of Illusion, Golden Axe 2, Turtles Hyperstone Heist. Alleen ruilen tegen Sonic 2, 3, Spinball en Sonic vs. Knuckles en Mortal Kombat. Tel.: 05230-13157.

Te koop: Master System II plus 4 spellen (Donald Duck the Lucky Dime Caper, Sonic, Alex Kidd, Running Battle). Alles in zeer goed staat voor ƒ 110,-. Tel.: 023-340173, Daniël.

Te koop gevraagd: Sonic 3 voor de MegaDrive voor max. ƒ 100,-. Tel.: 02207-19650 (za. avond en zo.: 02207-13055), Heerhugowaard.

Te koop: MegaDrive incl. arc. powerstick, joypad, 8-bit converter, 6 16-bit spellen en 1 8-bit spel. Alles met handl. etc. voor ƒ 299,-. Ook te koop: Game Gear, incl. 3 spellen, 8-bit converter, koffertje. Alles met handl. etc. voor ƒ 149,-. Tel.: 02279-1666, Niels.

Te koop voor MegaDrive: Sonic 1 ƒ 35,-, Fantasia ƒ 40,-, Alex Kidd ƒ 35,-, DJ Boy ƒ 25,-. Of in één koop voor ƒ 120,-. Tel.: 071-121682, Thomas.

Te ruil voor MegaDrive: Golden Axe 2 + Mickey Mouse (Castle of Illusion) tegen Eternal Champions (max. ƒ 10,- bijbetalen). Fifa Soccer is te ruil voor Mortal Kombat en California Games of Mercs is te ruil voor Sonic 2. Tel.: 04116-77084, Tom.

Te koop voor Game Gear: TV-tuner ƒ 150,- of te ruil tegen MegaDrive met 1 spel. Ook te koop/te ruil voor Game Gear: Lemmings ƒ 40,-, Global Gladiators ƒ 50,- (samen voor ƒ 75,-), Mortal Kombat 2 en Desert Speedtrap alleen te ruil. MK 2 tegen 2 spellen. Tel.: 050-411660, Matthijs.

Te ruil gevraagd voor de MegaDrive: mijn NBA Jam tegen EA Icehockey '94 of '95. Mijn Worldcup '94 tegen Tazmania. Eigen vervoer gewenst. Tel.: 05150-16979, Ruben (Sneek).

Te koop/te ruil voor de MegaDrive: Streets of Rage 2 ƒ 75,-, Golden Axe ƒ 40,-, Pro Action Replay ƒ 75,- of te ruil tegen Super Monaco GP 2 of 2 spellen tegen Mortal Kombat 2 of Virtua Racing. Alles voor ƒ 170,-. Tel.: 01848-2883, na 17.00 uur.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Mortal Kombat tegen jouw Eternal Champions, Street Fighter 2 SCE of MK2 en dan nog mijn Sonic 2, Terminator en Tazmania tegen jouw Road Rash 2, Toejam & Earl 2, Ren & Stimpy of andere leuke spellen. Voor MK 2 krijg je Terminator erbij. Tel.: 046-334673, na 15.00 uur.

Te ruil voor MegaDrive: Road Rash 2, Alien 3, T2 en Batman Returns. Voor jouw: Flashback, Streets of Rage 3, Splatterhouse 3 en andere leuke spellen. Tel.: 05195-31489, Arnold.

NINTENDO

Te koop: NES 8-bit + 2 controllers + advantage, omgeb. voor Am. spellen + spellen (Super Mario 3 (2x), Megaman 3, Ducktales, Rescue Rangers, Gremlins 2, Spy vs. Spy, Krusty's Fun House, Wrath of the Black Manta, Power Blade, Kabuki Quantum Fighter, Star Tropics, Trog) + alle aansluitingen. Prijs n.o.t.k. Tel.: 04492-2836.

Te koop: Amiga 500 met diskettes voor ƒ 375,-. Tel.: 08384-1035, Arjan.

Te koop gevr. voor de NES: de spelletjes Track & Field en/of soccer. Tel.: 036-5320706.

Te koop: Nintendo 8-bit + 2 controllers + zapper + 9 spellen (Super Mario Bros 1, Duckhunt, Turbo Racing, World Cup, Beach Volleyball, Double Dragon 2, Four Player Tennis, Quantum Fighter, Turtles 2). Prijs ƒ 375,-. Tel.: 03465-62115.

Gezocht voor de NES: het spel Pirates (tegen verg.). Tel.: 05960-18107, Robert Slink (Delfzijl).

Te koop: Street Fighter 2 Turbo (SNES) voor ƒ 150,- (3 maanden oud) of ruilen tegen Super Star Wars (SNES) of Batman Returns (SNES). Tel.: 04951-31906, John (na 18.00 uur).

Te koop voor de SNES: scope set met 6 spellen (met doos en boekje) voor ƒ 65,-. Tel.: 055-426536, Bas.

T.k. NES, 2 jaar oud, Amerikaans. Met 2 controllers + Mario Bros 2. Prijs ƒ 75,- of ruilen tegen PC CD-Rom spel (liefst Kick Off of Fifa Soccer). Tel.: 030-436409, Niek.

Te koop voor SNES: Castlevania 4 voor ƒ 400,- (nieuw ƒ 189,-). Ook te koop Game Boy + vergrootglas, bodyguard, gamelink, koptelefoon en de spellen Tetris en Super Marioland 2 voor ƒ 150,-. Tel.: 01823-83311, Erwin.

Te ruil: mijn Super Adventure Island tegen 1 van deze SNES spellen: Super Aleste, Super Mariokart, Asterix, Plok, Bubsy. Of 1 van deze Game Boy spellen: Mario & Yoshi, Ducktales 2, Marioland 2. Tel.: 010-4211051, na 17.00 uur. Je moet wel in de buurt van Rotterdam wonen.

Te koop: NES met 2 controllers, 5 spellen (Castlevania 3, K. Quantum Fighter, Super Mario 1 en 2, Duckhunt) en zappistool voor ƒ 100,-. Tel.: 03484-72735, provincie Utrecht.

Te koop voor SNES (of evt. te ruil): World Heroes ƒ 70,-, Super James Pond ƒ 65,-, Addams Family ƒ 65,-, Zico Soccer ƒ 65,-, Double Dragon ƒ 50,-. Tel.: 04930-11000, Deurne. Liefst in omgeving Eindhoven i.v.m. vervoer.

T.k.a. 11 Game Boy spelletjes, waaronder: Kirby's Dreamland, Final Fantasy Adventure, World Cup, Double Dragon 2 en Zelda. Per stuk ƒ 25,- of ƒ 30,-. Allemaal in 1 koop voor ƒ 250,-, met gratis Tetris erbij. Tel.: 043-648919, Robbie en Alise (Maastricht). Bellen na 16.00 uur.

Te koop: Action Replay ƒ 75,-, Super Mario World ƒ 65,-, F-Zero ƒ 50,-, Street Fighter 2 ƒ 50,-, Sybex games boek ƒ 10,-, opbergdoos ƒ 10,-. Alles in één koop ƒ 240,-. Tel.: 075-401190.

Wie wil met mij SNES spellen ruilen? Ik heb er een stuk of 15. Vervoerkosten wil ik best samen delen. Tel.: 05270-17818, Remco (Emmeloord).

Te ruil voor de Game Boy: Castelian voor een ander leuk Game Boy of Nintendo spel. Tel.: 03410-23047, Mark.

Te koop aangeboden voor SNES: UN Squadron, pistool + 6 spellen ƒ 50,-, Nigel Mansell ƒ 75,-, Wrestle Mania ƒ 70,-, Super R-Type ƒ 45,-. Tel.: 03472-2041, Jan Willem (tussen 17.00 en 18.00 uur).

Wij verkopen de volgende SNES spellen: Populous (Du./Fr. handl.), Super Mario Allstars, Super Soccer, Street Fighter 2. Alle spellen ƒ 60,- per stuk. Tel.: 078-149408, Dordrecht.

Te ruil of te koop voor SNES: Eric Cantona/Striker ƒ 100,- of te ruil voor Fifa 2 of iets anders. Tel.: 02997-4054, Thomas.

Te koop voor SNES: Zelda, Nigel Mansell Championship Racing, R-Type, F-Zero, Axelay, Super Ghouls 'n Ghosts. Allemaal voor ƒ 175,-. Tel.: 03404-24512, Michel.

Te ruil voor SNES: mijn Super Soccer tegen jouw Pro Action Replay 2. Tel.: 023-371607, Ramon van Hooydonk (Haarlem).

Te koop: Game Boy + 70 spellen (o.a. 68 in 1) + extra stereo geluid + game light + vergrootglas + power kit + koffertje. Alles in goede staat met doosjes en boekjes voor ƒ 350,-. Tel.: 073-412734.

Te ruil voor SNES: Mario is Missing (+ boekje). Ervoor terug wil ik Super Game Boy of Streetracer. Schrijf naar: Henk de Kramer, Dantestraat 200, 3076 KR Rotterdam.

Te koop: Game Boy + adapter + 4 spellen (Tetris, Marioland 1, Double Dragon 3, Mortal Kombat 1). Vraagprijs ƒ 175,-. Tel.: 01103-2082, Merijn.

Te ruil voor SNES: Mega Man X, Rival Turf, Flashback, Starwing, NBA Basketball, Mario Allstars, Zelda 3, Wrestle Mania, Super Double Dragon, Street Fighter 2. Te ruil voor: Stuntrace FX, Mega lo Mania, Alien 3, Rock 'n Roll Racer, NBA Jam, Sensible Soccer of een ander leuk SNES spel. Tel.: 03461-2744, Ben (Groenenkan).

Te koop/te ruil voor Game Boy: Bart & the Beanstalk (compleet met Ned. handl. en verpakking) voor ƒ 50,- (prijs bespreekbaar) of te ruil voor Mortal Kombat 1 of 2, Aladdin, Double Dragon 1 of 2, Kirby's Pinball Land of een game genie/action replay. Spellen alleen per post. Tel.: 01140-19179, Alexander.

Te koop: NES met 6 spellen (SMB 2, Zelda 1 en 2, Solstice, Kirby's Adventure en Megaman 4) voor ƒ 200,-. Tel.: 04760-74605, Rob (na 17.00 uur).

Te koop voor de SNES: Road Runner (USA), Gradius 3 (USA), Super Swiv + converter voor de Am. spellen. Samen voor ƒ 100,- of ruilen voor: Mortal Kombat 1 of 2, Megaman X, Super Metroid, Stunt Race FX of Jurassic Park. Tel.: 03402-43855, Jonathan (Nieuwegein).

Te koop: SNES en joypad + USA joystick en een converter + het spel Star Fox + scope met 6 spellen voor ƒ 400,-. Tel.: 05246-2051.

Wie heeft er voor mij voor de SNES het spel Stunt Race FX? Prijs n.o.t.k. of evt. ruilen tegen 1 van deze spellen: F-Zero, Sensible Soccer, Super Mario World, Eric Cantona Football Challenge, Zelda 3 of Super Swiv. Tel.: 08851-15042, Folkert (Gennep, Limburg). Liefst in de buurt.

Te ruil voor SNES: Starwing, The Lost Vikings, Turtles in Time, Zelda 3 en Super Mario World. Tel.: 08370-22704, Wouter (Wageningen). Ik heb geen vervoer.

Te koop: Game Boy + spellen (Tetris, Super Marioland en Double Dragon). Prijs ƒ 85,-. Tel.: 05700-51246, Dirk-Jan. Liefst omgeving Deventer.

Te koop: NES + 5 spellen + zapper + game genie + flight joystick voor ƒ 275,-. Tel.: 073-144993, Mat.

Te koop of te ruil tegen Super Mario Kart (SNES), evt. met bijbetaling, de volgende Game Boy spellen: Tetris, Megaman, Yoshi's Cookie. Tel.: 01650-61041, na 18.00 uur.

Te koop: Game Boy met 3 spellen, lichtnet adapter, game light, oortelefoon en linkkabel voor ƒ 199,-. Gevraagd: SNES met 2 controlpads voor ƒ 150,-. Tel.: 01650-67609, Randy (Roosendaal). Na 17.00 uur.

Te koop voor Game Boy: Hook ƒ 30,-, Sneaky Snakes ƒ 40,-, Fortress of Fear ƒ 45,-, Gargoyle's Quest ƒ 45,- of ruilen tegen ander mooi spel.

Te koop voor SNES: super scope + 7 spellen (o.a. Super Swiv) voor ƒ 250,-. Tel.: 05917-1991.

Te koop voor de Game Boy: Super Marioland 1 ƒ 20,-, The Amazing Spiderman ƒ 25,-, Top Gun (Guts and Glory) ƒ 25,-. Evt. zijn ze ook te ruil tegen andere Game Boy spelletjes. Tel.: 05750-10728, na 16.00 uur.

T.k.a.: NES met 8 spellen (o.a. A Boy and his Blob en Double Dragon 2), 1 controller, 1 zapper en 1 double player systeem. Alles met handleidingen. Samen voor ƒ 199,- (winkelwaarde over ƒ 1000,-). Tel.: 076-810792, Ralph (Teteringen).

Te koop voor SNES: Super Double Dragon ƒ 75,-, Super Castlevania ƒ 75,-, Starwing ƒ 75,-, Zelda 3 ƒ 85,-, T2: The Arcade Game ƒ 95,-, Mortal Kombat ƒ 95,-, Street Fighter 2 Turbo ƒ 115,-. Tevens te koop voor Am. SNES: Final Fight ƒ 35,-, UN Squadron ƒ 50,-, Super Mario Kart ƒ 50,-, Bazooka ƒ 50,-, Battleclash ƒ 75,-. Alle spellen in goede staat en met boekjes en doosjes. Tel.: 08891-73009, Groesbeek.

Te koop of te ruil voor Game Boy: Tiny Toons, Super Marioland 1 en 2, Bubble Bobble, Kirby's Dreamland, Bart Simpson's Escape from Camp Deadly. Allemaal met handleiding en sommige met truuks en codes. Per stuk ƒ 50,- of ruilen tegen Paperboy, Hook of Asterix. Licht en vergrootglas ƒ 15,-. Tel.: 020-6847824, Saskia (geen vervoer).

Te koop: SNES + 10 spellen, nl.: Mortal Kombat 1 Bfr. 1300, Mortal Kombat 2 (1 wk. oud) Bfr. 2800, TMHT: Tournament Fighters Bfr. 2000, Terminator 1 Bfr. 1400, Super Strike Eagle Bfr. 1400, Another World Bfr. 1000, Addams Family Bfr. 1000, Leathel Weapon Bfr. 800, Bart's Nightmare Bfr. 1300, Game Key Bfr. 400. SNES + 2 pads + Super Pad + MK 1 voor Bfr. 4200. Alles voor Bfr. 15000. Tel.: 09/2525084, Tomas (Melle-Gent, België).

Te koop voor NES: RC Pro Am, Turtles, Flintstones, Double Dragon 2. ƒ 40,- per stuk, twee voor ƒ 70,-. Tel.: 013-355426.

Te koop voor SNES: Mario All Stars, Super Adventure Islands en Another World. Alle spellen in goede staat, met doosje en boekje. Per stuk ƒ 50,-. Tel.: 02510-52481, Marin Davelaar.

Ik wil Fifa Int. Soccer (incl. handl.) voor de SNES ruilen voor bijv. Super Kick Off 3, Sensible Soccer of PS 6 (SNES). Verder wil ik mijn scope + cassette ruilen voor bijv. Mario All Stars, Super Bomberman of een ander leuk spel. Tel.: 033-554545, Marcel (na 18.00 uur).

Te ruil: Street Fighter 2, Super Mario World, James Bond Jr., Super Mario All Stars tegen Mario Kart, NBA Jam, Mario is Missing of een ander leuk spel. Niet te koop. Tel.: 05995-4058, Marcel (na 16.00 uur).

Te ruil voor SNES: Pilotwings voor Kick Off 3, Multitap + controllers, Eek the Cat, Virtual Bart of World Cup USA '94. Ook zijn Pilotwing en Super Tennis samen te koop voor ƒ 180,-. Tel.: 040-834213.

Te koop: SNES spellen voor de RPG liefhebber. Mystic Quest, Zelda en Young Merlin. Samen voor ƒ 175,-. Alles compleet in doos met boekjes. Tel.: 079-316319, Zoetermeer (na 18.00 uur).

Te ruil voor SNES: de superscope + 6 in 1 cartridge (alles met doos en handleiding, net nieuw), ruilen voor Mario Kart. Tel.: 05750-17455, Karel van der Meijs (Gld.).

Te koop/te ruil voor SNES: mijn Addams Family (Pugsleys scavenger hunt) tegen een ander leuk spel van jou (behalve Aladdin, Zelda 3, Super Marioland, Goof Troop, Nintendo Super Scope 6, Super Mario Kart, Bubsy, Asterix, Turtles Tournament Fighters en Super Mario All Stars) of te koop voor ƒ 90,-. Tel.: 05610-15998, Mark of Bas (Wolvega).

Te koop: NES + 6 spellen + TV voor ƒ 340,- (nieuw ƒ 725,-. Tel.: 05160-77474, Gerlof (Haule).

Te koop/te ruil: NES + zapper + 2 controllers + 3 spellen (Mario 1, Duckhunt, Godzilla) voor ƒ 250,- of te ruil voor SNES (zonder spellen). Tel.: 04192-20627.

Te koop voor SNES: Mario World ƒ 75,-, Mario All Stars ƒ 75,-, SimCity ƒ 50,-, Aladdin ƒ 80,-, super scope met 6 spellen ƒ 45,-. Alles in zeer goede staat met doosje en boekje. Tel.: 036-5317339, Almere.

Te koop: Game Boy met o.a. 4 in 1 cassette (Double Dragon, Bubble Bobble, Shadow Warriors, Yoshi) + Batman + Rodland f+ adapter en accu voor ƒ 200,-. Tel.: 02260-16913, Justin.

Wie wil zijn Who Framed Roger Rabbit (Game Boy) ruilen tegen mijn: Speedy Gonzales, Kirby's Dreamland of Pugsley's Scavenger Hunt. Tel.: 04182-1354, Christian.

Te koop voor Game Boy: Dynablaster (kan met 2 spelers gespeeld worden). Schrijf naar: Michael Verspoor, Beatrijsstraat 31a, Rotterdam.

Te koop: Game Boy met 9 spellen (SML 1, Spiderman, Ducktales, Prince of Persia, Nemesis, The Hunt for Red October, Robocop, Tetris en Dragons Liar). Alles (behalve Dragons Liar) met hoesje en beschrijving. Incl. linkkabel en oordopjes. Winkelwaarde ca. ƒ 1000,-, nu voor ƒ 499,-. Tel.: 023-274741, Diederik (Overveen).

Te koop: SNES + 3 spellen (Super Mario World, Zelda 3, Street Fighter 2), SNES scope + 6 spellen, game genie. Alles in dozen en met handleidingen. Prijs ƒ 550,-. Tel.: 055-212708, na 16.00 uur.

Te koop voor SNES: Alien 3 ƒ 100,-, Mech Warrior ƒ 100,-, The 7th Saga ƒ 700,-, Super Scope 6 ƒ 35,- en universal converter ƒ 15,-. Alles met doosje en boekje(s). Levering per post, dan prijzen + ƒ 15,-. Alles bij elkaar voor ƒ 325,-. Tel.: 05780-21384, Ricardo.

Te koop: Nintendo 8-bit met 1200 spellen voor maar ƒ 180,-. Tel.: 03404-31844, Robin (tussen 18.00 en 21.00 uur).

Wie wil mijn SNES spel Home Alone + een superpropad ruilen tegen: Barkley Shut Up & Jam, Battletoads, Double Dragon, Double Dragon 5, NBA Jam, Super Street Fighter 2, Street Racer of Mario Kart. Tel.: 05614-1305, Dennis (De Blesse).

Te koop voor de SNES: Super Double Dragon en Starwing. In originele staat en 2 mnd. oud. Vraagprijs ƒ 140,-. Tel.: 05700-54817, Jeroen.

Te koop/te ruil voor SNES: SF 2 Turbo ƒ 85,-, Mario World ƒ 55,-, Cliffhanger ƒ 50,-, Lethal Weapon ƒ 55,-, Zelda 3 ƒ 60,-. Ruilen voor Alien 3, Wolf 3D, Jungle Strike of een ander leuk spel. Tel.: 05917-1409, Gerwin (Drenthe).

Te koop (dus niet te ruil): SNES met 5 spellen (Mario Paint, Super Mario All Stars, Super Mario Kart, Super Mario World, SimCity) + 2 joypads + 2 turbo slowmotion pads + koffer + spelbakken. Z.g.a.n. met ned. handl. en dozen. Winkelwaarde ƒ 1000,-, mijn prijs ƒ 499,-. Ook nog 15 spellen los te koop. Tel.: 05134-32589, Jeltsen (na 18.00 uur).

Te koop: NES + SMB 3 + Powerblade + game genie + codeboeken + 2 controlpads + adapter + scart kabel voor ƒ 75,-. Tel.: 040-536221, Erik (Veldhoven).

Te koop gevraagd: SNES spellen voor ƒ 50,- of minder (bijv. Zelda, Tiny Toons, F-Zero, Mortal Kombat etc.). Tel.: 050-130526, Niels.

Te koop: NES incl. 9 spellen + zapper + 2 controlpads + licht eiken tafeltje. Samen voor ƒ 500,-. Tel.: 05202-24276.

Te koop: NES (1 jaar oud) + 2 controllers + 4 spellen (Mario Bros 1 en 3, Gremlins 2, Golf). Prijs ƒ 100,-. Tel.: 04780-80607, Paul.

Te koop voor SNES: Rock 'n Roll Racing (USA), YS 3 (USA) en Dracula voor ƒ 50,- per stuk of ruilen tegen SimCity, Zombies of een ander leuk spel. Samen ƒ 125,- of ruilen tegen Game Boy + 1 spel. Tel.: 05910-11966, Richard (Emmen).

Te koop: NES met 12 spellen + zapper + NI-5 joystick + 2 gewone joysticks. Compleet met adapter en antennekabel. Incl. opbergdozen voor de spellen. Prijs ƒ 400,-. Tel.: 058-886662, Friso (rond 18.00 uur).

Te koop: Game Boy + gamelight + luidsprekers + 10 spellen (o.a. Super Marioland 1, 2, 3) voor ƒ 500,-. Tel.: 04749-4474 (Midden-Limburg).

NES-spel Micro Machines ruilen voor Total! nr. 21, 23 en 27 of te koop voor ƒ 37,50. Tel.: 08385-16673, Martin van Dam (na 18.30 uur).

Te koop: Game Boy met 6 spellen (o.a. Batman return of the Joker en Addams Family 1 en 2). Ook te ruil tegen 2 MegaDrive spellen. Tel.: 05230-13157.

Te koop/te ruil: Rock 'n Roll Racing (SNES) ƒ 100,- of ruilen tegen: Fifa International Soccer, Kick Off 3, Knights of the Round, Double Dragon 5 of een ander leuk spel. Tel.: 038-540872, Frank (omgeving Zwolle).

Te koop: SNES + Starwing + game genie (incl. codeboek) + 2 joysticks. Tel.: 078-178855, Jan Willem (geen eigen vervoer).

Te koop: SNES + 4 spellen (Mario World, SimCity, NBA Jam, Castlevania 4) in originele verpakking voor ƒ 500,-. Tel.: 02152-55346, Caesar.

Te koop: Game Boy + oortelefoontjes + linkkabel + accu + 6 spellen (Tetris, Solarstrike, Asterix, Probotector, Turtles 3, Megaman 4) met doosjes en boekjes + opbergkoffer. Tel.: 08330-27052, Stefan.

Te koop voor Game Boy: 11 niet gebruikte topspellen op 1 cartridge (o.a. Super Marioland 3, Jurassic Park, Mortal Kombat, the Flintstones, Tiny Toons 2 etc.) voor min. ƒ 225,-. Tel.: 072-644326, Ruben.

Te ruil voor SNES: Addams Family (USA) met converter in doos met handleiding tegen Stunt Race FX of Megaman X. Tel.: 04166-1492, Loon op Zand.

Te koop voor SNES: Plok ƒ 100,-, Megaman X ƒ 100,-. Voor de NES: Zelda 2, Ninja Gaiden 3 (USA) en Megaman 3. Allemaal voor ƒ 25,- en drie voor ƒ 70,-. Tel.: 08894-18853, Stijn (Wijchen). Na 17.00 uur.

Te koop voor SNES: Pilotwings ƒ 70,-, Turtles Tournament Fighters ƒ 100,-, Super Mario All Stars ƒ 90,-, Megaman Soccer (USA) ƒ 110,-. Tel.: 01719-15087, Menno.

Te koop voor SNES: Castlevania 4 ƒ 110,-, Double Dragon 4 ƒ 80,-, F-Zero ƒ 60,-, 4 in 1 cartridge (SM World, Super Tennis, Smash TV, Gradius 3) ƒ 120,-, Pilotwings met gekop. boekje ƒ 50,- of ruilen tegen leuke spellen. Tel.: 01719-14626, Frank.

Te koop voor SNES: Tiny Toons Buster Busts Loose. Nog geen half jaar oud, bijna niet gespeeld, met boekje en doosje voor ƒ 100,- (winkelwaarde ƒ 150,-). Tel.: 03432-2718, Reinier.

Te koop voor Game Boy: Mickey Mouse, Sneaky Snakes, Wonderboy, Football (Ned.), Spiderman. Per stuk ƒ 30,-. Alles in 1 voor ƒ 130,-. Game light + game sound ƒ 15,-. Tel.: 01883-22646, Patrick (Hellevoetsluis).

Te koop voor NES: Double Dragon 2 ƒ 25,-, Turtles 2 ƒ 25,-, Megaman 2, Kung Fu ƒ 20,- en Wrecking Crew ƒ 15,-. Allemaal samen voor ƒ 99,- of ruilen tegen een game genie voor de NES. Tel.: 030-888272, Wouter (na 16.00 uur).

Te koop: NES + 2 controllers + zapper + 13 spellen (o.a. Super Mario Bros 1, 2 en 3, Addams Family, Double Dragon 2) voor ƒ 450,-. Tel.: 04243-2421.

Te ruil voor SNES: Double Dragon, Final Fight en SF 2 voor een ander leuk spel (bijv. Mickey's Magical Quest, MK of een racespel). Tel.: 01742-97218, bij Den Haag.

Te koop 9 verschillende SNES spellen: o.a. SF 2 Turbo en Mortal Kombat 1. Vanaf ƒ 45,-. Alle spellen voor ƒ 550,-. Tel.: 02990-28794, Melvin (Purmerend).

Te koop/te ruil voor SNES: The Chaos Engine ƒ 40,-, Super Street Fighter 2 (USA) ƒ 150,- (evt. met nieuwe FX converter ƒ 35,-). SF 2 alleen ruilen tegen topspel. Batman Returns (USA) ƒ 80,-, Ultraman (USA) ƒ 65,-, Cliffhanger ƒ 85,-, Gods ƒ 80,-, Mortal Kombat 1 ƒ 80,-, Toys (USA) ƒ 55,-, scope + spel ƒ 45,-, 4 in 1 (USA) ƒ 115,-. Tel.: 08867-3303, Arjan (na 17.00 uur).

Te koop gevraagd: Mario 2 en Mario 3 voor NES. Tel.: 070-3950938.

Te ruil: mijn Game Boy met Ducktales en Kirby's Dreamland en een handy plug wil ik ruilen tegen Mortal Kombat 2 voor de SNES. Tel.: 01840-16858, Jeroen.

Te koop voor Game Boy: 101 in 1 spel (o.a. SML 2, tennis, motorcross en Street Fighter 2) ƒ 72,-, Super Marioland 1 ƒ 39,-, Yoshi ƒ 39,-. Wie 2 spellen koopt krijgt Tetris er gratis bij. Evt. 2 van deze spellen ruilen voor Kirby's Pinball Land. Tel.: 05185-1425, Hyke of inspreken op antw.app.

Te koop: converter voor SNES (Super Game Key). Vraagprijs ƒ 25,-. Tel.: 070-3950893.

Te koop: NES 8-bit met 6 spellen (Duck Hunt, Mario 1, 2 en 3, Duck Tales en Rescue Rangers). Incl. zapper en joysticks. In goede staat. Vraagprijs ƒ 250,-. Tel.: 03481-2073, Raymond.

Wie ruilt zijn Street Racer of Stunt Race FX tegen mijn Super Mario Kart? Evt. met bijbetaling. Ik kan niet voor vervoer zorgen. Tel.: 079-520193, Frank (Zoetermeer).

Te koop: NES (USA) + 12 spellen voor ƒ 300,-. Tel.: 071-320655 Tim (Leiden).

Te ruil: mijn SNES spel Fifa International Soccer tegen de spellen Val d'Isere, Winter Olympics, Ren & Stimpy of Street Racer. Tel.: 03464-1245, Robbert.

Te koop voor SNES: Megaman Soccer (USA), Young Merlin, YS 3 (USA). Te koop voor NES: Foxanadu, Battle of Olympus, Gremlins 2, Tiny Toons, Simons Quest, SMBR 1, Link, Bayou Billy, Solstice, Life Force en Ironsword. Prijs n.o.t.k. Tel.: 085-514432, Matthijs.

Te koop: SNES + converter + 5 spellen (Secret of Mana (USA), Zelda 3, Mario Kart, Starwing en Lethal Weapon) voor ƒ 625,-. Tel.: 05750-20539, Wietse.

Te ruil voor SNES: Super Tennis, Super Ghouls 'n Ghosts, Scope + 6 spellen (ook te koop voor ƒ 65,- per stuk). Ruilen tegen: World League Basketball, Aladdin of ander leuk spel. Tel.: 020-6437048, Olivier (Amstelveen).

Te koop voor SNES: Pugsley's Scavengerhunt, Starwing, Addams Family, Ghouls 'n Ghosts, Mario All Stars, Tiny Toons, Goof Troop, Lemmings. ƒ 75,- per stuk. Tel.: 05991-1692.

Te ruil: mijn 2 Game Boy spelletjes (Bart vs. Juggernauts en Qix) tegen jouw Mortal Kombat 2. Tel.: 05280-74957, Niels (Hoogeveen).

Te ruil voor SNES: Super Ghouls 'n Ghosts en Cool World (USA) tegen Star Wars, Star Wars 2, Act Raiser 2, Dragon Ball Z of een ander leuk spel (wel Europees). Tel.: 05202-20758.

Te ruil voor NES: A Boy and his Blob, Gremlins 2, Talespin en Burai Fighter tegen Excite Bike en game genie (of Top Gun) of andere leuke NES spellen. Tel.: 027-613330, Machiel (na 18.00 uur).

Te ruil voor SNES: Street Fighter 2 Turbo en Starwing tegen NBA Jam, Shut Up and Jam, Flashback, Zelda. Alles met handleiding en doosje. Tel.: 045-257346, Eddy en/of Michael.

Te koop voor SNES: Zelda 3, Super Mario All Stars, Super Ghouls 'n Ghosts, Shadowrun, Parodius, Space Megaforce en Super Mario World. ƒ 80,- per stuk. Tel.: 020-6400298.

Te koop voor SNES: Mortal Kombat 2 ƒ 100,-, Mortal Kombat 1 ƒ 75,-, Robocop 3 ƒ 55,-. Tel.: 02159-33442.

Te koop: NES + 2 controllers + zapper + 5 spellen (SMB 1, Duck Hunt, Defender of the Crown, Joe and Mac Cave Man Ninja en Faxanadu). Alles voor ƒ 300,-. Spellen ook los te koop. Tel.: 085-610254, Joost (tussen 16.00 en 22.00 uur).

Te koop voor SNES: Tiny Toons Buster busts loose (met doosje, helaas zonder boekje). Tel.: 08340-35364, Michiel v.d. Veur (Doetinchem). Na 17.00 uur.

Ruilen voor SNES: Jurassic Park tegen Bart's Nightmare of Turtles 4 met doosjes en handleiding. Tel.: 03447-1622, Bart.

Te koop: Game Boy + 51 spellen (o.a. Tiny Toons, Marioland, Tetris etc.). Bijna nieuw en in originele verpakking voor ƒ 275,-. Tel.: 03404-52759, Chris.

Te koop: NES action set. Compleet met 12 spelletjes (o.a. SMB 1 en 2, Duckhunt, The adventures of Link, Tetris, Rad Gravity, Talespin etc.) + joystick NI-5, NES cleaning kit, game key voor Am. spellen, opbergdoos voor 24 spellen. Dit alles voor ƒ 700,- of ruilen voor een SNES met min. 3 spellen (liefst Super Mario All Stars of Super Probotector). Tel.: 02290-30235, Gideon (na 18.00 uur).

Te koop/te ruil voor SNES: Super R-type ƒ 25,-. Tel.: 05280-74939, Delio.

Te koop voor NES: Ducktales, Blue Shadow, Rush 'n Attack en Sword & Serpents. ƒ 25,- per stuk. Tel.: 05665-2741.

Te koop voor SNES: Super Double Dragon (3 mnd. oud) compleet met handleiding + doosje voor ƒ 40,-. Ik ruil hem ook voor Mortal Kombat, F-Zero of een ander leuk spel (evt. met bijbetaling). Tel.: 03409-1241.

Te koop voor SNES: Megaman X, Super Mario Kart, Plok, Starwing, Super Mario World. Allemaal compleet en in goede staat. Tussen de ƒ 60,- en ƒ 75,- per stuk. Tel.: 02155-22149, Paul Kam (doordeweeks na 18.00 uur).

Te koop: Game Boy + 7 spellen (o.a. Marioland 1 en 2, Adventure Island, Yoshi en Fortress of Fear) + vergrootglas + licht, compleet met boekjes en andere toebehoren. Alles voor ƒ 300,-. Tel.: 03463-52387, Renate.

Te koop 13 NES spellen: o.a. T2, Megaman 2, Punch-Out, Star Wars en Low G Man. ƒ 35,- per stuk. 13 in 1 met o.a. Double Dragon 3 en Ghostbusters 2 ƒ 70,-. Alles in 1 voor ƒ 300,- + zapper en codeboek. Tel.: 02155-25869, Pepijn.

Te koop voor SNES: Mortal Kombat en James Bond jr. voor maar ƒ 149,-. Als je te veraf woont moet je de verzendkosten ook betalen. Tel.: 02979-88107, Vincent (omg. Uithoorn).

Te koop voor SNES: Magical Quest Mickey Mouse ƒ 50,-, Super Swiv ƒ 50,-, Street Fighter 2 ƒ 40,-, Magic Sword ƒ 40,-, Super Star Wars ƒ 50,-, Super Aleste ƒ 50,-, Mystical Ninja ƒ 50,-. Tel.: 030-801119, Michael.

Te koop voor Game Boy: Metroid 2 ƒ 25,-, Battletoads ƒ 25,-, power pack ƒ 25,-. Tel.: 01150-20964, Robert (Temeuzen).

Te koop voor Game Boy: Tetris (met gebruiksaanwijzing) voor ƒ 40,-. Evt. ook ruilen tegen een ander spel, bijv.: Pang, Turtles 1 of een ander spel wat lijkt op Mario. Tel.: 02290-18227, John de Greeuw (tussen 15.15-17.00/18.30-19.30 uur).

Te koop: Game Boy incl. 105 spellen (105 in 1, o.a.: Turtles, Mario, Dr. Mario, Tetris, Boxing etc.). Dit alles voor ƒ 250,-. Nieuw in doos. Tel.: 0546-817686.

Te ruil/te koop voor SNES: Super Soccer ƒ 60,- of te ruil tegen: Bubsy, Super Mario Kart, Nigel Mansell, Asterix, Daffy Duck, een ijshockey spel of een ander leuk spel. Tel.: 01646-12361, Danny van Gelder (na 18.00 uur).

Te koop voor SNES: Mortal Kombat 2 en Stunt Race FX. Ruilen tegen Super Mario All Stars of Zelda 3 of ƒ 100,- per stuk. Alles in doosje met boekje, zo goed als nieuw. Ook gevraagd: toffe NES spellen (ik geef max. ƒ 90,- per stuk). Tel.: 02159-14486, Ivar (na 18.00 uur). Vervoer geen probleem.

Te koop voor Game Boy: Kung Fu Master. Prijs ƒ 30,- of ruilen tegen een ander leuk spel. Tel.: 03402-41213, Jorrit (na 18.00 uur).

Te koop/te ruil voor Game Boy: Cliffhanger ƒ 20,-, Gargoyle's Quest ƒ 15,-. Samen voor ƒ 30,- of ruilen tegen het liefst een vechtspel (geen Kung Fu Master). Met doosjes en handleiding. Tel.: 04783-2336, Bas (je moet in de buurt van Venlo wonen).

Te koop voor Game Boy: Bugs Bunny voor ƒ 30,-. Tel.: 04937-94747, Venance van de Laar.

Te koop voor SNES: Starwing ƒ 70,-. Tel.: 03495-72587, Richard (alleen in het weekend).

Te koop: Game Boy + 4 spellen (net nieuw) + speciale doos om de Game Boy in te stoppen. ƒ 210,-. Tel.: 078-187234, Paul.

Te ruil voor SNES: SF 2 Turbo + Nintendo scope + het spel 6 in 1 voor jouw MK 2 of alleen het spel SF 2 tegen jouw Mega Man X of Top Gear 2. Tel.: 04780-86444, Bao Tran.

Te koop/te ruil voor SNES: Super Castlevania 4 voor ƒ 60,- of ruilen voor een ander leuk spel. Te koop: NES + 4 spellen + NES advantage + 2 joypads voor ƒ 150,-. Tel.: 072-642923, Jeroen (in de buurt van Alkmaar).

ABONNEERBON

ja!

Ik abonneer mij tot wederopzegging (maar voor tenminste een jaar) op Power Unlimited. Ik kies voor:

- ❑ 1. Mortal Kombat 2 SNES (Nintendo) met f 139,- bijbetaling. Ik betaal voor de eerste 11 nummers totaal f 193,45
- ❑ 2. Mortal Kombat 2 MegaDrive (Sega)met f 119,- bijbetaling. Ik betaal voor de eerste 11 nummers totaal f 173,45
- ❑ 3. Mortal Kombat 2 Game Gear (Sega)met f 79,- bijbetaling. Ik betaal voor de eerste 11 nummers totaal f 133,45
- ❑ 4. Mortal Kombat 2 Game Boy (Nintendo) met f 64,- bijbetaling. Ik betaal voor de eerste 11 nummers totaal f 118,45
- ❑ 5. Mickey Mania SNES (Nintendo) met f 134,- bijbetaling. Ik betaal voor de eerste 11 nummers totaal f 188,45
- ❑ 6. Mickey Mania MegaDrive (Sega) met f 119,- bijbetaling. Ik betaal voor de eerste 11 nummers totaal f 173,45
- ❑ 7. De GRATIS Power Cap. Ik betaal f 54,45
- ❑ 8. De eenmalige korting van f 5,-: in plaats van f 54,45 betaal je nu f 49,45

Naam:...

Straat: .... Nr.: ....

Postcode:............................ Woonplaats: ....

Telefoon: .... Geboortedatum: ....

Handtekening ouder: .... 0013 AAA

Let op! Vul de gegevens zo compleet mogelijk in, des te eerder heb je Power Unlimited in huis. Wacht met betalen op de acceptgiro. Power Unlimited verschijnt 11 x per jaar en kost *f* 4,95 per nummer en wordt bezorgd door Media Expresse. Prijswijzigingen voorbehouden. De Power Cap ontvang je binnen vier weken nadat het abonnementsgeld ontvangen is. De aktie loopt tot 3 maanden na datering van dit blad.
Woon je in België? Stuur dan deze abonneerkaart in een envelop naar: Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen. Tel. 03/247.45.11. Een abonnement kost je 1380 BF.

P,

JE?



NOG GEEN PU-ABONNEE? DAT IS PET!

ALS JE NU EEN JAARABONNEMENT NEEMT OP POWER UNLIMITED (F 54,45*) KRIJG JE GRATIS DEZE SPECIAAL VOOR POWER UNLIMITED ONTWORPEN POWER CAP!

* Wil je wel een abonnement maar geen pet, dan kost een heel jaar Power Unlimited slechts f 49,45. Dat is per nummer ruim één piek goedkoper dan in de winkel!

Nog sneller abonnee worden? Bel gratis 06 - 0224222

IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK OP ZATERDAG EN ZONDAG

COMMODORE

Te koop/te ruil: Commodore 64 II met toetsenbord, joystick, tape recorder, 2 diskdrives en ca. 1000 spellen in opbergdozen en alle aansluitingen. Vraagprijs ƒ 450,- of te ruil tegen een Amiga 500 met ingebouwde drive + joystick en muis, evt. Dos en spellen. Tel.: 01658-4129, Yuri.

Gezocht: het originele spel Labyrinth (van de film met David Bowie) op disk voor de C64. Ik wil hem kopen of ruilen tegen een aantal spellen voor de C64 (keuze uit 2000 titels). Hans, Heulstraat 19, Terheyden.

Te koop: Commodore 64. Compleet + koffer met spellen (op bandjes). Tel.: 030-436409, Niek.

Te koop/te ruil: Commodore 64 met diskdrive (1541 II), cassette, final cartridge 3, 3 joysticks, handleidingen en veel bijbehorende software. ƒ 200,- of ruilen voor 1 of 2 van de volgende SNES spellen: Super Bomberman, Mortal Kombat, Plok, Mario All Stars en een ander tof spel. Tel. (ma. t/m vr.):

PC

T.k.a. Tulip AT Compact 2, 80 Mb HDU, incl. toetsenbord, VGA kleurenscherm en muis. Dit alles voor ƒ 500,-. Tel.: 03402-66011.

Te ruil gevraagd: Mortal Kombat 2 en/of andere toffe spellen. Ruilen tegen: Doom, Prince 2, SimCity 2000, Dune 2 en nog veel meer. Tel.: 08350-28711, Mark Jolink (Gaanderen, Achterhoek).

Ik wil graag ruilen: Doom 1 en 2, Fifa Int. Soccer, Tie Fighter, Reunion, Cannon Fodder, Theme Park, Cool Spot etc. Ik wil deze allemaal ruilen tegen: Mortal Kombat 1 (waarbij de dip codes werken) of Mortal Kombat 2. Tel.: 02230-33665, vraag naar Arjan of spreek in op het antwoordapp.

Gezocht: Turbo-Gw Basic programmeurs om programma's en tips uit te wisselen. Graag in de buurt van Den Bosch. Bel of schrijf naar: Mat Gloudemans, Scheldestraat 45, 5215 HB Den Bosch. Tel.: 073-144993.

Ik heb Monkey Island, Loom en Sherlock Holmes (CD-Rom). Eén van deze zou ik graag ruilen tegen: Police Quest, Kick Off 3, Theme Park of Kings Quest. Mag voor PC CD-Rom. Tel.: 02230-45882.

Wie heeft er voor mij een leuk PC spel? Ik wil ruilen niet dokken. Ik heb o.a. Cannon Fodder, SimCity 2000 + cheat, MK, Syndicate, SF 2, Doom, Dune 2, X-Wing, Flashback. Tel.: 05160-14792, Diederik.

Gevraagd: Megarace op CD-Rom. Ruilen tegen Rebel Assault of 3-D Dinosaur Adventure (met 3-D bril). Je krijgt er een shareware CD bij (Newsflash 2). Tel.: 01804-20218, Frans (Ridderkerk). Bellen tussen 16.00 en 19.00 uur.

Wie heeft er voor mij Mortal Kombat 2? Te ruil voor Body Blows, Mortal Kombat 1, Sam en Max, Indiana Jones and the Fate of Atlantis en nog veel meer. Tel.: 01823-84194, Mark (na 18.00 uur).

Spellen te koop: Doom 1 ƒ 30,-, Doom 2 ƒ 50,-, Dungeons of Doom ƒ 25,-. Tel.: 01170-52965, Mart.

Te koop/te ruil spellen (incl. handleiding en doosje): Trolls ƒ 50,-, 3 in 1 (It came from the desert, TV Sports Basketball en Back to the Future) ƒ 40,-. Graag ruilen tegen Mortal Kombat 1 en 2, Street Fighter 2, American Revolt Syndicate Data Disk, Jurassic Park, Tie Fighter of een ander gaaf spel. Tel.: 02520-21594, Edwin (Hillegom).

Te koop/te ruil: Doom 1 en 2, MK 1 en 2, Ultima 8, SC2000, Strike Commander, SF2-Hyper, Pinball Fant, Megarace, 7th Guest. Tel.: 05953-3547, Jean-Louis.

Te koop voor MegaDrive: NBA Jam, Bubsy, Tazmania. Alle drie voor ƒ 150,-. Tel.: 05987-26508.

Te koop voor MegaDrive: Spiderman (Jap., geen doosje, geen boekje) ƒ 50,-, DJ Boy (Jap., geen boekje) ƒ 55,-. Samen + converter ƒ 100,-. Quackshot ƒ 65,-, Kid Chameleon ƒ 65,-, Tazmania ƒ 55,-, Turtles Tournament Fighters ƒ 65,-, Zombies ƒ 65,-, Wiz 'n Liz ƒ 65,-. Of alles in één koop voor ƒ 450,-. Tel.: 071-618165, Gustaaf.

Personen gezocht om shareware/PD spellen, programma's, GIF's, MOD's en allerlei andere shareware produkten te ruilen. Ook Doom 2 editors gezocht en nieuwe levels voor Doom 2. Stuur mij je lijst en dan krijg je mijn lijst terug. Rutger te Spente, Burg. Mensstraat 13, 7161 AW Neede.

Wie heeft er voor mij mooie racespellen, Dune 1 of andere leuke spellen. Ik heb zelf: Fifa Soccer, Sensible Soccer, Lost Vikings etc. Tel.: 077-827872, Rob (Venlo).

Te ruil: Kings Quest 1 en 3 ruilen tegen Larry 2 (+ handl.) en Police Quest 1 ruilen tegen Police Quest 3. Allebei 5,25 diskettes DD. Tel.: 05280-74732, Michel. Liefst omgeving Drenthe.

Te koop/te ruil: Cannon Fodder, Doom 1 en 2, Mario is Missing, Beavis & Butthead, Civilization, Coaster, Pinball Fantasies, Dune 2, X-Wing, Pinball Dreams, SimCity 2000, Mortal Kombat, Prince of Persia 2, Populous 2, Street Fighter 2. Gevraagd: CD-Rom's, MK 2, Theme Park, Hexx. Tel.: 01810-15331.

Ik zoek spellen voor de PC, o.a.: Terminator 2, Stunts 2, Knight Rider, gave vechtspellen, vliegspellen. Ik heb te ruil o.a. : Home Alone, Prince 1, Double Dragon 1, Duke 3, Fate of Atlantis, Stunts 1, Golden Axe, F19 Stealth Fighter, F15 Strike Eagle, Retaliator, F16 Falcon, SF 2, Body Blows. Tel.: 01613-2110, Barry (tussen 16.30 en 18.00 uur).

Te koop: Doom 2 voor maar ƒ 60,-. Tel.: 01727-14937, Olaf.

Te koop: de originele versie van Doom 1 voor ƒ 50,- of ruilen tegen een ander spel. Tel.: 04904-18245, Remko.

Te koop: PC 486, 50 Mhz, 4 Mb geheugen, 200 Mb HD, SVGA monitor + tape streamer met 10 tapes + gratis scanner en modem + veel software voor ƒ 1800,-. Tel.: 03242-1627.

Ik zoek het spel Cannon Fodder. In ruil daarvoor heb ik: Dune 2, Larry 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Dynablaster. Tel.: 08362-25470, Ronnie (na 18.00 uur).

DIVERSEN

Te koop: NEC Turbografx (= draagbare 16-bit computer) met 3 spellen, adapter, hoofdtelefoon en doos. Z.g.a.n. Tel.: 05750-11991.

Te ruil: NES + 4 spellen (Blades of Steel, Tiny Toons, Dream Master, SMB 2) en Game Boy + 4 spellen (Asterix, Batman 2, Hook, Tetris). Alles tegen een Game Gear met 3 of meer spellen. Tel.: 030-717139.

Te ruil: Sega 8-bit met 4 spellen (Sonic 1, Donald Duck, World Grand Prix en ingebouwd Alex Kidd) tegen een Nintendo 8-bit met ca. 4 spellen. Tel.: 01140-16446, William. Liefst in de buurt van Hulst.

Te koop: Lynx + adapter + draagtas + comlynx + 13 spellen (o.a. Klax, Scrapyarddog). Prijs ƒ 500,-. Tel.: 030-284731, Chris (na 15.30 uur).

Te ruil: een SNES met 4 spellen (Super Mario All Stars) en een Lynx met 5 spellen + draagtas en 2 adapters. Dit alles wil ik ruilen voor een Mega CD met min. 1 spel. Tel.: 01720-36383, Melissa (Alphen a/d Rijn). Na 18.00 uur.

Te koop of te ruil: SimCity 2000 ƒ 30,-, Mortal Kombat 1 ƒ 20,-, Doom 2 ƒ 35,-, Day of the Tentacle ƒ 25,-, Street Fighter 2 ƒ 25,-. Ik wil graag van jou: Mortal Kombat 2, Cannon Fodder, Alone in the Dark 2, Secret of Mana, Belle en het Beest. Tel.: 078-184192, Jeroen of Peter.

Te koop/te ruil aangeboden: een MSX 1 incl. printer, diskdrive, software boeken, modem, enkele diskettes enz. (zonder TV/monitor, inclusief aansluitkabel voor TV/monitor). Prijs ƒ 175,- of te ruil voor SNES incl. 2 joypads en 1 spel. Tel.: 070-3964313.

Te ruil: Sega 16-bit + 3 controlpads + Sonic, World Cup '94, David Robinson en Fifa Int. Soccer + menacer met 6 in 1 spel ruilen tegen SNES met 4 spellen. Tel.: 08373-15024, Guido (Renkum).

Te koop: SMB 1 + Duckhunt + zapper + SMB 3 + Nintendo voor ƒ 200,- (spellen ook los te koop). Double Dragon 1 (NES) voor ƒ 50,- of te ruil tegen Mortal Kombat 1 of 2 (PC). Tel.: 04117-3570, Dustin.

Te ruil/te koop: Goblins 2, Street Fighter 2, Mortal Kombat 1, Flashback, Doom 1. Ik wil van jou: Mortal Kombat 2, Body Blows, Beavis & Butthead, Alone in the Dark 2. Tel.: 078-187234, Paul.

Te koop/te ruil: Sega 16-bit + 2 joypads + 3 spellen ruilen tegen SNES + min. 2 spellen. Sega 8-bit + joypad + 2 spellen (Moonwalker, Alex Kidd) voor ƒ 75,-. Tel.: 020-6629494, Michael.

Te koop/evt. te ruil: 4 gave Amiga CD 32 spellen (Whale's Voyage, Chambers of Shaolin, Liberation en John Barnes Football). Allen met Engelse handleiding. Te ruil voor bijv. Brutal Football, Mortal Kombat 1, Chuck Rock 2, Super Putty, Cannon Fodder of een ander leuk spel. Te koop voor ƒ 65,- per stuk. Ook te koop demo disk met demo's van: Legacy of Sorasil, Zool, Disposable Hero, Lotus Esprit, Nigel Mansell en World Cup Quiz voor ƒ 5,-. Tel.: 02154-10150, Ruben Baeten.

Te koop: Neo-Geo (24-bit) met 4 spellen (o.a. Super Sick Kicks 2) met een demo videoband, 2 controllers en een memorycard. I.z.g.st. Prijs ca. ƒ 850,-. Tel.: 035-213475, Onno.

Te ruil voor de Lynx: California Games, Pacland en Rygar. Wil jij deze spellen ruilen voor bijv.: Ninja Gaiden, Viking Child, Stunrunner, Xenhobe, Ms. Pacman, Rampage, Casino, Kung Food etc. Evt. wil ik ook wel een spel kopen tussen de ƒ 15,- en ƒ 30,-. Schrijf naar: Natasja Boot, Linge 63, 2105 WE Heemstede.

Te koop: Sega MegaDrive, 2,5 mnd. oud, met 5 spellen (Sonic & Knuckles, Sonic 1, Mortal Kombat, Chaos Engine, Jurassic Park) en 7 Sega boeken. Ruilen tegen SNES met 3 spellen of kopen voor ƒ 1450,-. Tel.: 01180-11912, Herman.

Te koop voor CD-I: Dark Castle, Alice in Wonderland, Inca, Laserlords, Jigsaw, Kether, Zelda, Hotel Mario. Tel.: 01840-11785, na 17.00 uur.

Te koop: Panasonic 3DO spellen (o.a. Shockwave, Star Control 2, Jurassic Park, Who Shot Johnny Rock, Alone in the Dark, Guardian War, Nighttrap, Total Eclipse, Microcosm. Tevens 3 DO-gamegun, waarmee je o.a. Mad Dog McCree 1 en 2 en Who Shot J. Rock kan spelen. Tel.: 020-6457300, na 18.00 uur.

Te ruil of te koop: Lynx II met 9 spellen (o.a. Blue Lightning, California Games, Hard Drivin') en met caradapter, ruilen voor Mortal Kombat 2 of te koop voor ƒ 150,- (vaste prijs). Tel.: 05750-17455, Karel van der Meijs (Gld.).

Te koop voor Mega CD: Jurassic Park ƒ 115,-. Voor MegaDrive: Powermonger ƒ 75,-, Centurion ƒ 75,-, Marble Madness ƒ 50,-, Out Run ƒ 45,-, Rampart ƒ 40,-, Alex Kidd ƒ 40,-, After Burner 2 ƒ 40,-, F1 Race ƒ 80,-, F22 Intercepter ƒ 70,-, Kid Chameleon ƒ 50,-, Galahad ƒ 50,-, Block Out ƒ 40,-, Test Drive 2 ƒ 70,-, Ghouls 'n Ghosts ƒ 40,-. Converter voor Master System spellen op MegaDrive ƒ 50,-. Voor Master System: Choplifter ƒ 40,-, Impossible Mission ƒ 40,-. Voor SNES: Lagoon ƒ 75,-, Mystic Quest ƒ 60,-, SimCity ƒ 60,-. Alles zo goed als nieuw met boekje en in originele doos. Of alles in één koop voor ƒ 950,-. Tel.: 02520-21183.

Te ruil: Sega MegaDrive + 2 joypads + 3 spellen (Sonic 1, Crack Down, Menacer en 6 schietspellen) tegen SNES met 3 spellen (minstens SMW/SM All Stars en nog 2 andere leuke spellen). Tel.: 040-835062, Nuenen.

Wie wil zijn Sega MegaDrive II met spellen ruilen voor een 2 mnd. oude SNES met 2 controllers, 4 spellen (o.a. Mortal Kombat 2)? Alles is met doos en handleiding. Tel.: 030-284731, Chris (na 15.00 uur).

Te koop voor SNES: super scope ƒ 85,-, action replay met FX chips ƒ 85,-, Super Swiv ƒ 55,-. Ook ruilen tegen MegaDrive met 2 joypads en 1 spel. Tel.: 05917-1792, Merijn (Drenthe).

Te koop voor CD-I: Zelda, Link, Kether, Space Ace. ƒ 75,- per stuk. Samen voor ƒ 240,-. Tel.: 05991-1692.

Te koop/te ruil voor de PC de spellen: God of Thunder en Laser Licht. Ruilen voor o.a. de volgende Game Boy spellen: Zelda, Robocop, Double Dragon, Street Fighter 2, Tiny Toons, Garfield, Super Marioland 1/3. Te koop: joystick van Quick Shot (voor IBM PC/xt/at). Tel.: 04977-82919, Tom (Bladel). Tussen 19.00 en 20.00 uur.

Te koop/te ruil: NES met 9 spelletjes (o.a. Asterix, Megaman 2, SMB 3, Double Dribble, Gremlins 2) en 2 joypads. Prijs ƒ 200,-. Ook te koop een Supervision met 7 spelletjes (o.a. Hero Kidd, Crystball, Hero Hawk). Prijs ƒ 50,-. Of te ruil voor een SNES of MegaDrive met minstens 2 spelletjes. Tel.: 036-5333085, Ivar (na 16.00 uur).

Te koop/te ruil 14 spellen voor MegaDrive: o.a. Tiny Toon, Sonic Spinball, Ecco, Batman, NBA Jam, Flashback, Asterix, Jungle Strike + joystick. Ruilen voor CD-I. Ik heb vervoer. Tel.: 03408-82805, Sander.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredakteur), Ed Wiggemans (eindredakteur), Bjørn Bruinsma, Ben de Dood, Adam Eeuwens, Thomas Glas, Kees de Koning, David Lemereis, Michael Schaeffer, Laura ten Seldam

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020 - 5102346

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director), Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer EP&PP, Onno de Haan

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool, René Janssen, Linda Jongejan, Rob Mekken, Bas Vijfwinkel, Harry de Waard

Fotografie
David Lemereis

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m vrijdag van 8.30 tot 18.00 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 54,45 per 11 nummers (= f 4,95 per nummer). België: 1265 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**

OVER LEVEN EN DOOD

Jullie weten misschien dat ik al ruim twee jaar werk voor Amnesty International. Dit is een organisatie die zich inzet om de rechten van de mens en dus ook van het kind, waar ook ter wereld, te beschermen. De rechten van de mens, wat moet je je daar bij voorstellen? Het belangrijkste recht is het recht van de mens op leven, maar belangrijk is bijvoorbeeld ook dat mensen niet gemarteld mogen worden en dat iedereen recht heeft op een eerlijk proces.

Het klinkt voor ons in Nederland misschien een beetje raar dat dit soort rechten door een organisatie in de gaten gehouden moet worden. Maar in een hoop landen wordt het niet zo nauw genomen met deze mensenrechten. Ook niet als het gaat over leven en dood. Ook niet als het gaat om kinderen.

Over leven en dood? Hmm, wel een beetje erg serieus voor een stukje in de PU, maar daarom niet minder realiteit. Wij wonen in een rijk Westers land waar niet elke dag strijd geleverd hoeft te worden om in leven te blijven. En wie videogames speelt, gaat sowieso op in een wereld die niet bestaat. Het is eenvoudig om je af te sluiten van de alledaagse werkelijkheid en jezelf te verliezen in een eigen wereldje waarin alles naar jouw wensen verloopt. Lucky you!

Maar hoe zit het met die mede aardbewoners die niet zoveel geluk hebben gehad? Moeten die het allemaal zelf maar uitzoeken? Er leven miljoenen kinderen op deze aardkloot, leeftijdsgenoten die niet of nauwelijks beschermd worden. Zij zijn overgeleverd aan de grillen van volwassenen. Ja, ook zij worden blootgesteld aan mensen en regimes die beschikken over leven en dood.

Zo werd bijvoorbeeld in Rwanda door de leiders opgeroepen om zoveel mogelijk kinderen te vermoorden. Zij waren immers de toekomstige vijand en die moest vernietigd worden. In Brazilië werden onlangs twee jongens van 16 en 17 zomaar overhoop geschoten door de militaire politie, zonder enige aanleiding. Trieste gevallen van machtsmisbruik en onverschilligheid ten opzichte van het leven.

Dit soort dingen gebeuren vaker en dichterbij je bed dan je denkt.

De huidige videogames generatie, waar jullie toe behoren, wordt er notabene door volwassenen van beschuldigd oppervlakkig, onverschillig en ongeïnteresseerd te zijn in wat er allemaal in de wereld gebeurt. En daarnaast zouden jullie ook nog eens geen idealen hebben. Bullshit!

Het grootste ideaal dat je kunt bedenken, is de wens dat iedereen op de wereld, van oud tot jong, beschermd wordt in z'n recht op leven.

En wie deelt dit ideaal niet?



HET VOLGENDE NUMMER VAN POWER UNLIMITED VERSCHIJNT 25 JANUARI '95



SEGA

MEGADRIVE 32X

De nieuwe 32-bits turbo van SEGA! Met deze up-grade toegang tot onbeperkte speciale effecten, zonder enige vertraging: snellere animaties, zooms, vervormingen, rotaties, 3-D effecten en ongeëvenaarde speelsnelheid; vergelijkbaar met de Arcade speelhalmachines!

GEEF HIERMEE JE MEGADRIVE DE SNELHEID VAN EEN 486DX2 COMPUTER



Klik de 32X in de cartridge-poort van je Megadrive I of de Megadrive II en maak zo van je 16-bits een 32-bitter!!



Speel behalve 32-bits spelcartridges via de Mega-CD ook de CD-games die specifiek voor de 32-bits worden ontwikkeld!!



SOFTWARE

MEER DAN 30 STERKE TITELS IN DE MAAK!

"WELCOME TO THE NEXT LEVEL"

Nintendo



NEW: THE ULTIMATE 16 BIT VIDEOGAME